

THE TEKKEN 6™



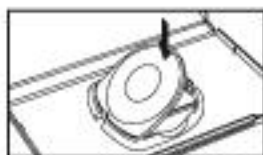
namco®

PRECAUTIONS

This disc contains software for the PSP™ (PlayStation®Portable) system. Never use this disc on any other system, as it could damage it. Read the PSP™ system Instruction Manual carefully to ensure correct usage. Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. Do not use cracked or deformed discs or discs that have been repaired with adhesives as this could lead to malfunction.



Push down one side of the disc as shown and gently pull upwards to remove it. Using excess force to remove the disc may result in damage.



Place the disc as shown, gently pressing downwards until it clicks into place. Storing the disc incorrectly may result in damage.

HEALTH WARNING

Always play in a well lit environment. Take regular breaks, 15 minutes every hour. Discontinue playing if you experience dizziness, nausea, fatigue or have a headache. Some individuals are sensitive to flashing or flickering lights or geometric shapes and patterns, may have an undetected epileptic condition and may experience epileptic seizures when watching television or playing videogames. Consult your doctor before playing videogames if you have an epileptic condition and immediately should you experience any of the following symptoms whilst playing: altered vision, muscle twitching, other involuntary movement, loss of awareness, confusion and/or convulsions.

PIRACY

The PSP™ system and this disc contain technical protection mechanisms designed to prevent the unauthorised reproduction of the copyright works present on the disc. The unauthorised use of registered trademarks or the unauthorised reproduction of copyright works by circumventing these mechanisms or otherwise is prohibited by law.

If you have any information about pirate product or methods used to circumvent our technical protection measures please email anti-piracy@eu.playstation.com or call your local Customer Service number given at the back of this manual.

PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI) AGE RATING SYSTEM

The PEGI age rating system protects minors from games unsuitable for their particular age group. PLEASE NOTE: it is not a guide to gaming difficulty. For further information visit www.pegi.info.

Comprising three parts, PEGI allows parents and those purchasing games for children to make an informed choice appropriate to the age of the intended player. The first part is an age rating:-



The second part of the rating may consist of one or more descriptors indicating the type of content in the game. Depending on the game, there may be a number of such descriptors. The age rating of the game reflects the intensity of this content. The descriptors are:



The third part is a label indicating the game can be played online. This label may be used only by online game providers who have committed to uphold standards which include the protection of minors in online gameplay:-

For further information visit
www.pegionline.eu



ULES-01376

FOR PERSONAL USE ONLY: this software is licensed for play on authorised PSP™ (PlayStation®Portable) systems only. All unauthorised access, use or transfer of the product or its underlying copyright and trademark works is prohibited. See eu.playstation.com/terms for full usage rights. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). RESALE AND RENTAL ARE PROHIBITED UNLESS EXPRESSLY AUTHORISED BY SCEE. Licensed for sale only in Europe, the Middle East, Africa, India and Oceania.

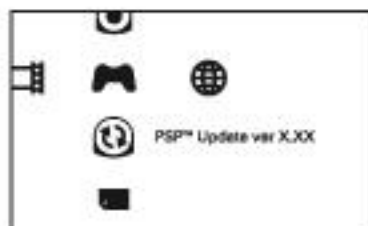
“PS”, “PlayStation” and “PSP” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Made in Austria. All rights reserved.

SYSTEM SOFTWARE UPDATES

This PSP™Game includes System Software update data for the PSP™ system. An update will be required if an "update request" message is displayed on-screen at game start-up.

Performing a System Software update

The update data is displayed with the icon shown here on the Home Menu.



By following the on-screen instructions, you can update the System Software of the PSP™ system. Before performing the update, check the version number of the update data.

- During an update, do not remove the AC Adaptor.
- During an update, do not turn off the power or remove the PSP™Game.
- Do not cancel the update before completion as this may cause damage to the PSP™ system.

Checking that the update was successful

Select "Settings" from the Home Menu, and then select the "System Settings" option. Select "System Information" and if the "System Software" version number displayed on-screen matches the version number of the update data, then the update was successful.

For details on System Software updates for the PSP™ system, refer to the following website: eu.playstation.com

PARENTAL CONTROL

This PSP™Game software has a preset Parental Control Level based on its content. You can set the Parental Control Level on the PSP™ system to restrict the playback of a PSP™Game with a Parental Control Level that is higher than the level set on the PSP™ system. For more information, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

This game is classified according to the PEGI rating system. The PEGI rating marks and content descriptors are displayed on the game package (except where, by law, another rating system applies). The relationship between the PEGI rating system and the Parental Control Level is as follows:

PARENTAL CONTROL LEVEL	PEGI RATING AGE GROUP
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

In rare cases, the Parental Control Level of this product may be higher than the age rating which applies in your country, because of differences in the age rating systems in the various countries in which this product is sold. You may need to reset the Parental Control Level on your PSP™ system to enable play.





TM

SETTING UP	06
CONTROLS	08
STARTING THE GAME	09
THE SCREEN & RULES	11
GAME MODES	12
NETWORK PLAY	14
PROFILE	15
OPTIONS	16
ACTIONS	17
SVENSKA (QUICKSTART)	24
SUOMI (QUICKSTART)	28
PORTUGUÊS (QUICKSTART)	32
CREDITS	36
CUSTOMER SERVICE SUPPORT	38

CONTENTS

WARNING:
Please refrain from imitating moves and actions depicted in this game as it can be very dangerous, and may lead to serious injury.

SETTING UP

Set up the PSP™ system according to the instructions in its instruction manual. Turn the PSP™ system on and the POWER indicator will light up green. The Home Menu will be displayed. Open the disc cover and insert the **TEKKEN™6** disc with the label side facing the rear of the PSP™ system and then securely close the disc cover.

Select the  icon from the Home Menu and then select the  icon. An image of the software will be displayed. Select the image and press the  button to commence loading.

PLEASE NOTE: the information in this manual was correct at the time of going to print, but some minor changes may have been made late in the product's development. All screenshots for this manual have been taken from the English version of this product, and some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished product.

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

SAVING YOUR DATA

This game uses an autosave feature that will save your data after exiting each mode, or whenever you alter your settings under "PROFILE" or "OPTIONS." In order to save your game, you will need a Memory Stick Duo™ with at least 128 KB of free space.

NOTE: You can also perform a manual save from "SAVE DATA" within the "OPTIONS" menu.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).

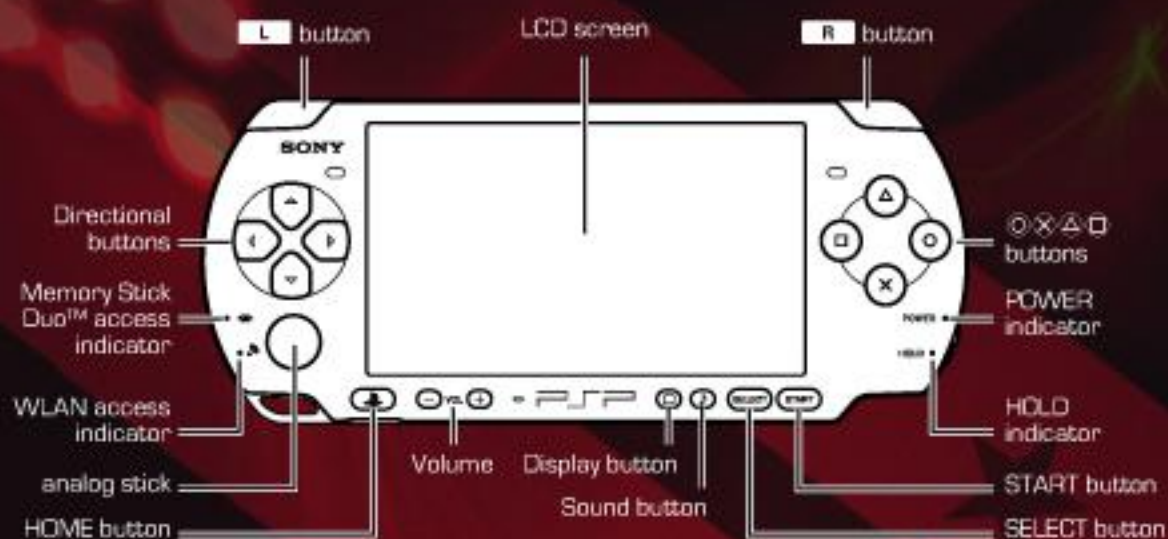


AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.

Note: You can select your preferred language from the systems settings on the Home Menu.

CONTROLS



GAME CONTROLS

These are the basic controls of **TEKKEN™6**. For specialized controls, please refer to the Actions portion of this manual or the in-game pause menu.

USING YOUR PSP™

Basic controls for menu screens and character movement are listed below. These controls can be changed via the Control Setup section of the OPTIONS menu.

ANALOG STICK:

Character movement

DIRECTIONAL BUTTONS ↑↓←→:

Select menu items, character movement

START BUTTON:

Start the game, enter pause menu

○ button: Cancel, right kick

× button: Select, left kick

△ button: Right punch

□ button: Left punch

STARTING THE GAME

When you start the game, the title screen will appear. Press the START button to continue to the Profile creation menu.

DATA INSTALL

Game data can be saved to the Memory Stick Duo™ to decrease loading time. To install game data, a Memory Stick Duo™ with at least 380 MB of free space is needed.

CREATING YOUR PROFILE

When you first start the game, you will create a PROFILE. If you already have one, continue to the main menu.



1. Enter your name.
2. Select your main character (who will be displayed at the main menu). Once completed, you will continue on to the main menu.

MAIN MENU

Select a game mode, or check your player data. Use the directional buttons to select a menu and press the X button to confirm.



PLAYER DATA

Check on your current rank, fight money, win ratio and other stats.

STARTING THE GAME

MODES

There are many modes available, which allow for different ways to engage in fighting.

ARCADE BATTLE

Enjoy the arcade version, where you fight against a series of CPU characters.

STORY BATTLE

Play through the game while following a character's storyline. An ending movie will play upon completion.

GHOST BATTLE

Fight continuously with ghost characters.

CHALLENGE BATTLE

Fight through different types of battles to achieve the highest score.

NETWORK

Use the Ad Hoc Mode to play against your friends, or exchange ghost data.

PRACTICE

Choose your favorite character to learn the basics or master new moves. Press the START button in-game to change your settings.



THE SCREEN & RULES

This is an explanation of the on-screen graphics and the rules during a fight. Please read through this section carefully, and note that the different modes will have different graphics/rules.

THE FIGHT SCREEN

We will use "SURVIVAL" as an example.



- ❶ **PLAY TIME:** The amount of time spent in the current mode.
- ❷ **WIN COUNT:** The number of consecutive wins against opponents.
- ❸ **REMAINING TIME:** Once the limit is reached, the player with more health left will be declared the winner.
- ❹ **ROUNDS TO WIN:** Each circle represents a round in the stage. The total number of globes shows the rounds needed to win.
- ❺ **HEALTH METER:** Your character's and your opponent's health. You can reduce your opponent's health by attacking them, and you can win a round by diminishing their health completely.
- ❻ **CHARACTER NAME:** Your name as well as your opponent's name are displayed beneath their respective health meter.

GAME MODES

ARCADE BATTLE

Defeat opposing fighters (CPU) one by one to progress. You win once you defeat every opponent.

THE SCREEN

In addition to the normal screen, player name and a rank upgrade sign are displayed.



PROMOTION CHANCE

This indicates that winning this fight will improve your rank.

RANKS AND FIGHT MONEY

In "ARCADE BATTLE," winning fights will grant you fight money and an increase in rank. Fight money can be used in the "CUSTOMIZE" menu to buy items for your character.

Your rank can be increased by obtaining the necessary experience points.

GHOST BATTLE

You will face off against ghosts until you lose. You may select your opponent after each fight. If you select "EXIT" at the opponent select screen, you will return to the Main Menu.



CHALLENGE BATTLE

TIME ATTACK: Fight against the CPU and clear all stages as fast as possible.

SURVIVAL: Defeat as many opponents as possible with limited health.

GOLD RUSH: Deal damage to your opponent to earn fight money. Vary your attacks to gain a bonus.



GAME MODES

GHOSTS

WHAT IS A GHOST?

CPU Characters with names that appear in game modes such as "ARCADE BATTLE" are referred to as "ghosts." Ghosts vary in both strength and fighting strategy.

CREATING YOUR OWN GHOST

If you set the autosave function in "SAVE / LOAD" to ON, your play data will automatically be saved as a ghost.

EXCHANGING GHOSTS

You can share your ghost data with your friends via the "DATA EXCHANGE" menu.

PRACTICE FREE STYLE

A basic practice mode, where you can freely set various parameters for both your character and your opponent.



VS CPU TRAINING

Practice mode against the CPU. The CPU's strength can be adjusted.

DEFFENSIVE TRAINING

Set your opponent to perform a specific move, so that you can practice blocking against it.

NOTE: Practice mode is set to "FREE STYLE" by default.

PROFILE: Change the details of your Profile, or customize your character using your fight money.

GALLERY: Enjoy the game's visuals, including the opening and ending movies.

OPTIONS: Change your game and control settings, along with music and sound effect levels.

NETWORK PLAY

Battle a friend or exchange ghost data via Ad Hoc Mode. Please check to see that your WLAN switch is in the ON position.

BATTLE LOBBY

Follow these steps to use the WLAN feature of Ad Hoc Mode to face off against a friend:



1. After selecting "BATTLE LOBBY" from the NETWORK menu, a list of available opponents will be displayed. The lobby screen will display the selectable opponents, so choose one to begin a fight.
2. Once an opponent agrees to a fight, the person who initiated the fight will select the number of rounds and time limit. Once the rules are set, you will select a character and a stage to fight.
3. After the fight ends, the results will be displayed. The following options will also be displayed:

RESULTS SCREEN

REMATCH: Fight again, under the same rules.

CHARACTER SELECT: Return to the character selection screen.

RETURN TO LOBBY: Exit the fight and return to the lobby.

DATA EXCHANGE

Exchange ghost data with other PSP™ systems.

SEND GHOST: Send your ghost to another player.

RECEIVE GHOST: Receive a ghost from another player.



PROFILE

You can edit your Profile information or customize your character with items.

PLAYER SETTINGS

You may edit the Profile that you created when you started the game.

Edit Player Name: Change the current player name.

Main Character Select: Change current Main Character.



CUSTOMIZE

Buy and equip items. Choose a character that you wish to customize, and select the character model (design). Once you have selected, the customisation menu will be displayed.



EQUIP: Equip an item.

PURCHASE: Purchase and equip item.

CUSTOMIZING YOUR CHARACTER

Select a category from the customisation menu to show which items you currently have equipped. Select which area of your character you wish to customise, and choose the item you wish to equip. Items can be equipped to any character.

RECORDS

View win/loss stats as well as high scores for various modes.



GHOST LIST

Check friends' ghost data obtained via "DATA EXCHANGE".

OPTIONS

Make configurations regarding the fight, the music, controls, and other options.

OPTION MENU SCREEN

Choose "OPTIONS" from the main menu to display the option menu. Then choose one of the following.



GAME OPTIONS

Set things like computer difficulty and time limit. Choose "DEFAULT" to reset to default settings.

SOUND OPTIONS

Change the volume of the music or sound effects. You can also choose to display subtitles.

CONTROL SETUP

To change button assignments, move the cursor to "SETTINGS" and hold down the button you wish to change while using the directional buttons or analog stick to make your selection.

SAVE / LOAD

You can manually save / load from here. You may also turn autosave on / off and delete save files.

You can also manage your created and received ghost data via DATA EXCHANGE.



You can control the action with a combination of the directional buttons and the command buttons. By default, all commands assume the character is facing right.

BASIC CONTROLS

↑ = Hold the directional buttons

↑ = Tap the directional button

Below are the basic controls for characters.

BASIC MOVEMENT

Forward →
 Backwards ←
 Moves the character forward..... →
 Moves the character backward ←

JUMP

Jump ↑ or ↖ or ↗
 Hop ↗
 Jumps Forward ↗
 Jumps Backward ↖

STEP IN / STEP OUT

Step in ⇒⇒
 Step out ⇐⇐
 Adjust your distance by quickly moving back or forward.

CROUCH

Crouch ↓ or ↘
 Forward crouch ↘

↘ will move your forward while crouching.

You cannot back up while crouching.

SIDESTEP

Foreground ↓ or ↓↓
 Background ↑ or ↑↑

Hold down a directional button to keep moving.

ACTIONS

RUN

Run.....⇨➡ or ⇨⇨⇨
Run towards an opponent.

BASIC ATTACKS

O, X, Δ, □ buttons

These 4 buttons are your basic punches and kicks.
However, Steve has unique moves instead of kicks.

Left punch□ button
Right punchΔ button
Left kickX button
Right kickO button

THROW

X + □ buttons / Δ + O buttons

Enter these commands near an opponent to throw them
for a large amount of damage. There are different types
of throws, depending on your position relative to the
opponent. (From the side, behind, etc.)

LONG-RANGE THROW

➡ □ + X buttons / ➡ Δ + O buttons

Grab your opponent while moving forward. You are
vulnerable until you grab them, but you can surprise them
from outside of their attacking range.

TYPES OF ATTACKS

Attacks can be broken down into high, middle, and low
attacks. Adapt to your opponent's position to use each
one effectively.

HIGH ATTACK: Hits a standing opponent. Will not hit a
crouching opponent. A standing block will prevent
damage.



MIDDLE ATTACK: Will hit both a standing opponent and a crouching opponent. A standing block will prevent damage.

LOW ATTACK: Will hit both a standing opponent and a crouching opponent. A crouching block will prevent damage. Can be evaded with a jump.

RUNNING MOVES

If there is a lot of distance between you and your opponent, use a running move to close the gap quickly.

TACKLE

Run into your opponent after running for 3 or more steps. You will tackle your opponent into the ground and mount them. You can then do additional damage by punching them.

UNBLOCKABLE SHOULDER TACKLE

Run into your opponent after running for 4 or more steps. This move cannot be blocked or countered, as you charge towards your opponent.

RUN CHOP

Run for 3 or more steps and press  +  buttons. Leap at your opponent with a middle-height cross chop. You will knock your opponent down if it is successful.

DASH SLIDING

Run for 3 or more steps and press  button. Unleash a low sliding attack. Some characters, such as King, will perform a different move.

SPECIAL ATTACKS

Certain moves can be performed by entering a specific button command. Some attacks will do more damage than usual depending upon the situation.

ACTIONS

UNBLOCKABLE: A special unblockable move that is performed with a specific button command. Each character's command will differ.

CLEAN HIT: Some moves will do more damage if they hit the opponent at close-range.

COUNTER HIT: If your attack hits an opponent as they were trying to attack you, the counter will do more damage than a normal attack. You may also stun or knock down your opponent.

GUARD

The most effective way to handle attacks is to block.

STANDING GUARD



Blocks high and middle attacks, but is susceptible to low attacks.

CROUCHING GUARD

↙ or ↓

Blocks low attacks and will dodge most high attacks and throws, but will not block middle attacks.

QUICK ROLL

× button or ○ button (foreground) / □ button or △ button (background)

Press the button as you are about to hit the ground.

← (Back Roll) / → (Spring up)

Press a directional button as you are about to hit the ground in order to roll out of the landing and stand up quickly.

THROW ESCAPE

□ button / △ button

Enter the command as an opponent grabs you in order to escape from the throw. Press the □ button against □+X buttons and the △ button against △+O buttons. If you are being grabbed from the side, press the punch button corresponding to the side that your opponent is on. You cannot escape throws from behind.

WALLS AND STAGE MOVEMENT

If you are attacked and are thrown into a wall, you may take additional damage. Certain stages have walls and floors that can be broken, taking you to another section of the stage.

PARRY

Enter the command as your opponent attacks in order to parry the attack and create a chance for a counter.

REVERSALS

← ○ + △ buttons / ← □ + X buttons

Some characters can execute attack reversals. Most characters can only reverse high and mid attacks, and success depends on the timing.

HIGH / MIDDLE PARRY

← □ + △ buttons / ← X + ○ buttons

Only certain characters can use this. Parry high and middle attacks.

LOW PARRY



All characters can use this technique. Parry a low attack and your opponent will be vulnerable to follow up attacks, like a bound attack.

ACTIONS

GROUND ATTACK

If your opponent is knocked down and does not get up, you can attack them on the ground. Use a move that will hit them low.

STOMP ATTACK

Run for 4 or more steps and run into opponent. Run over your opponent. If they are not on the ground, you will perform an Invincible Shoulder Tackle.

RAGE

If your character's health goes below a certain level, the bar will turn red and "rage" will be activated. Your attacks will do more damage now, allowing you to fight back against your opponent.

CONTROLS AFTER BEING KNOCKED DOWN

If you are knocked down, try to get back up without allowing your opponent to attack you. You may also counter attack as you are getting up.

STAND UP



You will simply stand up in place. This is the quickest way to get up.

FORWARD & BACKWARD SOMERSAULT

➡ (Forward) / ⬅ (Back)

Use a forward or back roll to get up. Effective for controlling the distance between you and your opponent.

SIDE ROLL

□ button (Background) / ↓ + □ button (Foreground)

Perform a side roll after getting knocked down. You can also string a forward roll, back roll, or a rising kick after performing a side roll.

RIISING LOW / MIDDLE KICK

× button (Low) / ○ button (Middle)

Perform a low kick or a middle kick while getting up.

WAKE-UP TOE KICK

WHEN KNOCKED DOWN FACING UP ↓ × button or ↓ ○ button

You can perform this kick when you are lying face up with your feet towards your opponent. This is an effective move against an opponent who is closing in to try a ground attack.

SPRING KICK

WHEN KNOCKED DOWN AND PERFORMING A BACK ROLL × + ○ buttons

Similar to the ankle kick, you can perform this when your legs are towards your opponent.

RIISING CROSS CHOP

WHEN KNOCKED DOWN AND PERFORMING A BACK ROLL OR FORWARD ROLL □ + △ buttons

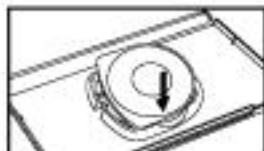
Can be used when your feet are facing towards your opponent. You will leap at your opponent and attack them with a chop move.

COMBOS

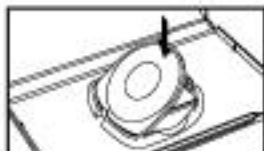
You can string certain moves together to perform a multi-hit attack. These strings of attack are called combos, and will do the majority of the damage during a fight.

VARNING

Skivan innehåller spelprogramvara ämnad för PSP™ (PlayStation®Portable)-systemet. Försök inte att använda spelet på något annat system, eftersom det då kan ta skada. Läs PSP™-systemets instruktionsbok noggrant för att försäkra dig om att du hanterar systemet på ett korrekt sätt. Låt inte skivan ligga nära värmekällor, i direkt solljus eller i en alltför fuktig miljö. Använd inte skivor som har sprickor, skivor som på andra sätt är missformade eller skivor som har lagats med tejp eftersom det kan skada systemet.



Tryck ned ena sidan av skivan enligt bilden och dra den försiktigt uppåt för att plocka ur den. Tar du i för mycket kan utrustningen skadas.



Lägg i skivan enligt bilden och tryck lätt på den tills den är på plats med ett klick. Om skivan placeras fel kan utrustningen skadas.

HÄLSOVARNING

Spela alltid i en väl upplyst miljö. Ta regelbundna pauser, cirka 15 minuter varje timme. Avbryt spelandet om du känner dig yr, illamående, trött eller har huvudvärk. Vissa personer är känsliga för blinkande/flimrande ljus och geometriska former/mönster och kan ha epileptiska anlag utan att det har upptäckts, vilket kan leda till att de drabbas av epileptiska anfall när de tittar på TV eller spelar TV-spel. Kontakta en läkare innan du spelar TV-spel om du lider av epilepsi, och omedelbart om du upplever några av följande symptom när du spelar: Synförändringar, muskelsammandragningar, andra ofrivilliga rörelser, yrsel, förvirring och/eller krampfall.

PIRATKOPIERING

PSP™-konsolen och denna skiva innehåller tekniska skyddsmekanismer som är utformade för att förhindra otillåten reproduktion av skivans upphovsrättsskyddade innehåll. Otillåten användning av registrerade varumärken eller otillåten reproduktion av upphovsrättsskyddade alster genom att sätta dessa mekanismer ur spel är ett lagbrott.

Om du har kännedom om piratkopierade alster eller metoder som används för att sätta våra skyddsmekanismer ur spel, ber vi dig skicka ett e-brev till anti-piracy@eu.playstation.com eller Svenska Antipiratbyrån på tipstelefon +46 8 545 475 54.

PEGI:s (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) KLASSIFICERINGSSYSTEM

PEGI:s klassificeringssystem är utformat för att skydda minderåriga från spel som är olämpliga för deras åldersgrupp. Observera att det inte är en klassificering av spelets svårighetsgrad. Mer information finns på www.pegi.info.

PEGI-märkningens tre delar hjälper föräldrar och personer som köper spel åt barn att fatta ett välgrundat beslut som passar målgruppens ålder. Den första delen är åldersmärkningen:



Den andra delen kan bestå av en eller flera symboler som beskriver innehållet i spelet. Antalet märken kan variera från spel till spel. Åldersmärkningen speglar hur grovt detta innehåll är. De beskrivande symbolerna är:



Den tredje delen är en symbol som visar att spelet kan spelas online. Symbolen får enbart användas av speltillverkare som har förbundit sig att följa vissa riktlinjer för att bland annat skydda minderåriga vid onlinespel.

Mer information finns på www.pegionline.eu



ULES-01376

ENDAST FÖR PERSONLIGT BRUK: Denna programvara är licensierad för spel på auktoriserade PSP™ (PlayStation®Portable)-system endast. All obehörig åtkomst, användning eller överlåtelse av produkten eller dess underliggande verk som skyddas av copyright och varumärken är förbjuden. Fullständig information om användarrättigheter finns på eu.playstation.com/terms. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. endast licensierad till Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). ÅTERFÖRSÄLNING OCH UTHYRNING ÄR FÖRBUDET UTAN UTTRYCKLIGT TILLSTÅND FRÅN SCEE. Licensierad för försäljning i Europa, Mellanöstern, Afrika, Indien och Oceanien.

"PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™ & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Made in Austria. All rights reserved.

UPPDATERINGAR AV SYSTEMMJUKVARA

Detta PSP™Game innehåller data för uppdatering av PSP™-systemets mjukvara. Du måste göra en uppdatering om ett uppdateringsmeddelande visas på skärmen när spelet startas.

Göra en uppdatering av systemmjukvara

Uppdateringsdata visas med den här ikonen på huvudmenyn.



Uppdatera PSP™-systemets mjukvara genom att följa anvisningarna på skärmen. Kontrollera versionsnumret för aktuella uppdateringsdata innan du börjar uppdatera.

- Koppla inte från AC-adaptorn under uppdatering.
- Stäng inte av strömmen eller ta ut PSP™Game under uppdatering.
- Avbryt inte uppdateringen innan den är klar eftersom det kan skada PSP™-systemet.

Kontrollera att uppdateringen har gjorts

Välj Settings (Inställningar) på huvudmenyn och sedan alternativet System Settings (Systeminställningar). Välj System Information (Systeminformation). Om versionsnumret för System Software (Systemmjukvara) som visas på skärmen överensstämmer med versionsnumret för uppdateringsdata har uppdateringen lyckats.

Information om uppdateringar av systemmjukvara för PSP™-systemet finns på följande webbplats: eu.playstation.com

SPÄRRNIVÅ

Denna mjukvara av typen PSP™Game har en förinställd spärrnivå som är grundad på dess innehåll. Du kan själv ställa in spärrnivån på PSP™-systemet för att förhindra att mjukvara av typen PSP™Game med en högre spärrnivå kan spelas på PSP™-systemet.

Det här spelet är klassificerat enligt PEGI-systemet. PEGI-nivån och en beskrivning av innehållet finns på spelets förpackning. (Om den lokala lagstiftningen inte påbjuder ett annat klassificeringssystem). Förhållandet mellan PEGI-systemet och PSP™-systemets barnspärr är som följer:

BARNLÅSNIVÅ (PARENTAL CONTROL LEVEL)	PEGI-KLASSIFICERING FÖR ÅLDERSGRUPP (PEGI RATING AGE GROUP)
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

I sällsynta fall kan nivån för föräldrakontroll av den här produkten vara högre än vad som gäller i ditt land. Detta är för att åldersgränserna varierar mellan olika länder. Du kan behöva återställa nivån för föräldrakontroll på ditt PSP™-system för att spelet ska kunna spelas.



INSTALLATION

Installera PSP™-systemet enligt anvisningarna i instruktionsboken. Slå på PSP™-systemet så att POWER-indikatorn (ström) lyser grönt. Menyn Home (hem) visas. Öppna skivluckan genom att trycka på OPEN-spärren (öppna). Sätt in skivan **TEKKEN™6** med etikettsidan vänd mot baksidan av PSP™-systemet och stäng sedan skivluckan ordentligt. Välj ikonen  från huvudmenyn och välj sedan . En bild av mjukvaran visas nu. Välj bilden och tryck på X-knappen för att ladda spelet.

OBS! Informationen i den här manualen var korrekt när den gick till tryck, men små förändringar kan ha gjorts i ett sent skede av produktutvecklingen. Alla skärmbilder i den här manualen kommer från den engelska versionen och det är inte säkert att samtliga ser ut som i den slutgiltiga produkten.

MEMORY STICK DUO™

Om du vill spara spelinställningar och -framsteg sätter du in ett Memory Stick Duo™ i Memory Stick Duo™-facket i PSP™-enheten. Du kan hämta sparade speldata från samma Memory Stick Duo™ eller något annat Memory Stick Duo™ som innehåller sparade data.

SPARA DIN DATA

Det här spelet använder sig av en autospar-funktion som sparar din data efter att du lämnat varje läge, eller närhelst du ändrar dina inställningar under "PROFILE" (Profil) eller "OPTIONS" (Alternativ). För att spara ditt spel behöver du en Memory Stick Duo™ med minst 128 KB ledigt utrymme.

OBS: Du kan även spara manuellt under "SAVE DATA" (Spara data) i "OPTIONS" (Alternativ)-menyn.

WIRELESS (WLAN)-FUNKTIONER

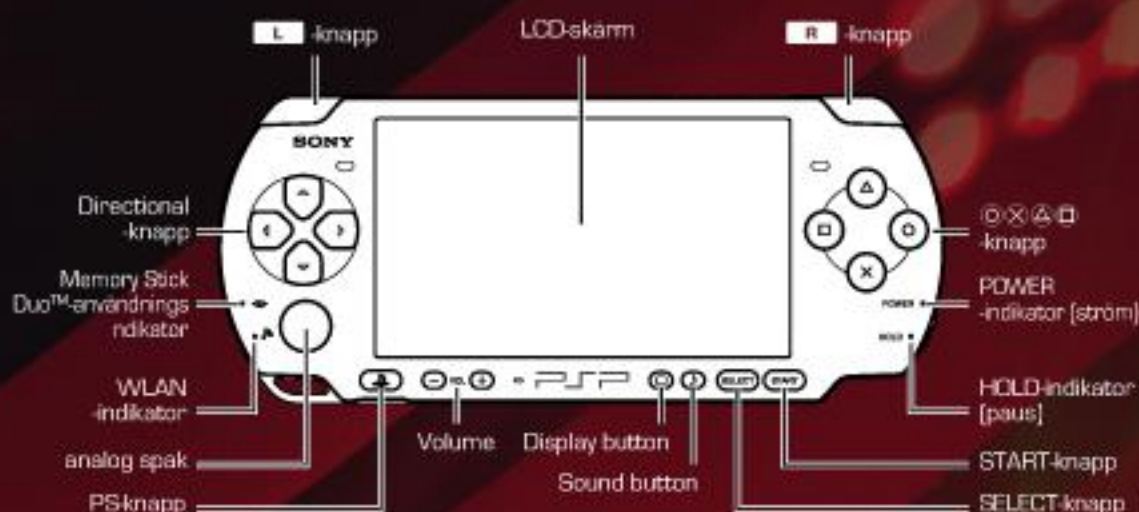
Mjukvara som har stöd för Wireless (WLAN)-funktioner låter dig kommunicera med andra PSP™-system, ladda hem data, och tävla mot andra spelare via ett trådlöst lokalt nätverk (WLAN).



AD HOC-LÄGE

Ad Hoc-läge är en trådlös (WLAN)-funktion för direktkommunikation mellan två eller flera PSP™-system.





STYRNING

Det här är den grundläggande styrningen i **TEKKEN™6**. För särskild styrning, se "Action" (Aktion) eller titta efter i spelets pausmeny.

ANVÄNDA DIN PSP™

Den grundläggande styrningen för menyskrmar och förflyttning listas nedan. Styrningskontroller kan ändras under "Controller Setup" (Kontrollinställningar) i "OPTIONS" (Alternativ)-menyn.

ANALOG SPÄK: Förflyttning

RIKTNINGSKNAPPAR ↑↓←→: Välj menyföremål, förflyttning

START-KNAPPEN: Starta spelet, gå till pausmenyn

O-knappen: Avbryt, högerspark

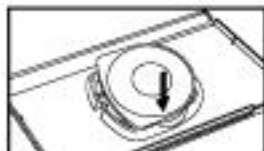
X-knappen: Välj, vänsterspark

△-knappen: Högerslag

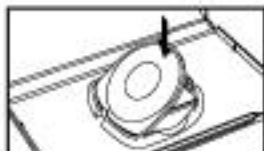
□-knappen: Vänsterslag

VAROTOIMENPITEET

Tämä levy sisältää PSP™ (PlayStation®Portable) -järjestelmälle tarkoitettua peliohjelmistoa. Älä ikinä käytä tätä levyä muissa järjestelmissä, sillä se saattaa vahingoittaa sitä. Lue PSP™-järjestelmän käyttöohje huolellisesti varmistaaksesi laitteen oikean käytön. Älä jätä levyä lähelle mitään lämmönlähdettä, suoraan auringonvaloon tai kosteaan paikkaan. Älä käytä haljonneita tai muuten vioittuneita levyjä tai levyjä, jotka on korjattu liima-aineilla, sillä tämä voi johtaa laitteen rikkoontumiseen.



Paina levyn reunaa kuvanmukaisella tavalla ja irrota se nostamalla varovasti ylöspäin. Liiallinen voimankäyttö irrottaessa saattaa vaurioittaa levyä.



Aseta levy kuvanmukaisella tavalla painamalla sitä varovaisesti alaspäin, kunnes se loksauttaa paikalleen. Sopimaton säilytys saattaa vaurioittaa levyä.

TERVEYSVAROITUS

Pelaa aina hyvin valaistussa tilassa. Pidä taukoja säännöllisesti, 15 minuuttia jokaisen tunnin jälkeen. Lopeta pelaaminen, jos tunnet huimausta, pahoinvointia, uupumusta tai päänsärkyä. Ihmiset, jotka ovat herkkiä välähdyksille, vilkkuville valoille tai geometrisille muodoille ja kuvioille, voivat sairastaa piilevää epilepsiaa ja voivat saada kohtauksen katsoessaan televisiota tai pelatessaan videopelienä. Ota yhteyttä lääkäriin ennen videopelien pelaamista, jos sinulla on diagnosoitu epilepsia. Lopeta pelaaminen heti, jos sinulla on oireita: huimaus, näköharhat, lihaskrampit, muut hallitsemattomat liikkeet, sekavuus, keskittymishäiriöt ja/tai kouristukset.

PIRATISMI

PSP™-järjestelmässä ja tässä levyssä on teknisiä suoja mekanismeja, joilla pyritään estämään levyllä olevan tekijänoikeuksien suojatun teoksen luvaton kopiointi. Rekisteröityjen tavaramerkkien luvaton käyttö tai tekijänoikeuksien suojattujen teosten luvaton kopiointi näitä mekanismeja kiertämällä tai muuten on lailla kielletty.

Jos tiedät luvattomasta kopiotuotteesta tai menetelmästä, joilla tekniset suoja menetelmämme pystytään kiertämään, lähetä asiasta sähköpostia osoitteeseen **anti-piracy@eu.playstation.com** tai soita lähimpään asiakaspalvelunumeroon, joka kerrotaan tämän käyttöohjeen lopussa.

PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) -IKÄMERKINTÄJÄRJESTELMÄ

PEGI-ikämerkintäjärjestelmä suojelee alaikäisiä peleiltä, jotka eivät sovi heidän ikänsä. HUOMAA, että se ei anna viitteitä pelin vaikeuteen. Lisätietoja on osoitteessa **www.pegi.info**.

Kolmiosaisen PEGI-ikämerkintäjärjestelmän avulla vanhemmat ja muut pelaajat lapsille ostavat voivat valita pelaajan ikäryhmälle sopivia pelejä. Ensimmäinen on ikämerkintä.



Merkinnän toinen osa saattaa koostua yhdestä tai useammasta sisältökuvakkeesta. Pelin tyypin perusteella kuvakkeita voi olla useita. Pelin ikämerkintä kuvastaa sisällön voimakkuutta. Kuvakkeet ovat:



Merkinnän kolmas osa on tunnus, josta näkee, että peliä voi pelata verkossa. Tätä tunnusta saavat käyttää vain sellaiset verkkopelitoimittajat, jotka ovat sitoutuneet ylläpitämään normeja, joihin kuuluu alaikäisten suojeleminen verkkopelissä.

Lisätietoja on osoitteessa **www.pegionline.eu**



ULES-01376

VAIN HENKILÖKOHTAISEEN KÄYTTÖÖN: Tämän ohjelman käyttöänsä oikeuttaa sen käytön vain valtuutetuilla PSP™ (PlayStation®Portable) -järjestelmissä. Tämän tuotteen, sen tekijänoikeuksien tai tuotemerkin kattavien teoksien valtuuttamaton käyttö tai siirto on kielletty. Käyttöoikeudet kokonaisuudessaan löytyvät nettiosoitteesta eu.playstation.com/terms. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. ja niiden yksinomainen käyttöoikeuksien haltija on Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). JÄLLEENMYNTI JA VUOKRAUS ON KIELLETTY ILMAN SCEE:IN ERITYISTÄ LUPAA. Myyntioikeudet ovat voimassa ainoastaan Euroopassa, Lähi-idässä, Afrikassa, Intiassa ja Oseaniassa.

"PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Made in Austria. All rights reserved.

JÄRJESTELMÄOHJELMISTON PÄIVITYKSET

Tämä PSP™Game sisältää PSP™-järjestelmän järjestelmäohjelmiston päivitystietoja. Sinun on suoritettava päivitys, jos peliä käynnistettäessä ruudulle ilmestyy teksti "update request" (päivityspyyntö).

Järjestelmäohjelmiston päivityksen suorittaminen

Kotivalikkoon ilmestyy alla oleva päivityskuvake.



Voit päivittää PSP™-järjestelmän järjestelmäohjelmiston seuraamalla ruudun ohjeita. Varmista päivitystietojen versio ennen päivityksen suorittamista.

- Älä irrota muuntajaa päivityksen aikana.
- Älä sammuta järjestelmää tai poista PSP™Game-levyä päivityksen aikana.
- Älä peruuta päivitystä ennen sen valmistumista, sillä tämä voi vahingoittaa PSP™-järjestelmää.

Päivityksen onnistumisen tarkistaminen

Valitse Kotivalikosta "Settings" (asetukset) ja sitten "System Settings" (järjestelmäasetukset). Valitse lopuksi "System Information" (järjestelmätiedot). Jos "System Software" (järjestelmäohjelmisto) -kentässä lukee sama versio kuin päivitettävissä tiedoissa, päivitys onnistui.

Lue lisää PSP™-järjestelmän järjestelmäohjelmiston päivityksistä osoitteessa: eu.playstation.com

SISÄLLÖNSUODATUS

Tällä PSP™Game -ohjelmistolla on sen sisällön pohjalta ennalta asetettu sisällönsuodatuksen taso. Voit säätää PSP™-järjestelmän sisällönsuodatuksen tason estämään sellaisten PSP™Game -ohjelmistojen käynnistämisen, joiden sisällönsuodatuksen taso on korkeampi kuin PSP™ -järjestelmään asetettu taso. Lue lisää PSP™-järjestelmän käyttöohjeesta.

Tämä peli on luokiteltu PEGI-järjestelmällä. PEGI-merkinnät ja sisällönkuvaukset ovat nähtävillä pelin pakkauksessa (pois lukien maat, joissa laki määrää käytettäväksi toista järjestelmää). PEGI-järjestelmän ja sisällönsuodatuksen tason välinen suhde on seuraavanlainen:

SISÄLLÖNSUODATUKSEN TASO	PEGI-ikäLUOKITUS
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

Poikkeustapauksissa tuotteen lapsilukon taso saattaa olla maassasi käytettyä ikäluokitusta korkeampi, koska ikäluokitusjärjestelmät vaihtelevat eri maissa, joissa tätä tuotetta myydään. Voit joutua nollaamaan PSP™-järjestelmän lapsilukon ennen kuin voit pelata.



ALOITTAMINEN

Asenna PSP™-järjestelmä sen käyttöohjeen kuvaamalla tavalla. Käynnistä PSP™-järjestelmä, ja sen POWER-merkkivalo muuttuu vihreäksi. Näyttöön ilmestyy Home-valikko. Avaa levyaseman kansi painamalla OPEN-salpaa. Aseta **TEKKEN™6** -levy asemaan etikettipuoli kohti PSP™-järjestelmän takaosaa ja sulje levyaseman kansi huolellisesti.

Valitse Koti-valikosta -kuvake ja valitse sitten -kuvake. Näyttöön ilmestyy kuva ohjelmistosta. Valitse kuva ja paina X-näppäintä käynnistääksesi sen latauksen.

HUOMAUTUS: Tässä ohjekirjassa oleva tieto on tarkistettu ennen sen painamista, mutta peliin on kuitenkin saatettu tehdä pieniä muutoksia tämän jälkeen. Kaikki ohjekirjan näyttöruutukuvat on otettu pelin englanninkielisestä versiosta. Joitain näyttöruutukuvia on saatettu ottaa keskeneräisistä kohtauksista, jotka saattavat erota lopullisista kohtauksista.

MEMORY STICK DUO™

Tallentaaksesi peliasetukset ja edistymisen aseta Memory Stick Duo™ -kortti PSP™-järjestelmän Memory Stick Duo™ -paikkaan. Voit ladata tallennetut pelitiedot samalta Memory Stick Duo™ -kortilta tai miltä tahansa muulta Memory Stick Duo™ -kortilta, jolla on aiemmin tallennettuja pelitietoja.

TIETOJEN TALLENTAMINEN

Tässä pelissä on automaattinen tallennustoiminto, joka tallentaa tiedot kustakin pelitilasta poistuttaessa tai kun asetuksia muutetaan kohdassa PROFILE (Profiili) tai OPTIONS (Asetukset). Pelin tallentamiseen tarvitaan Memory Stick Duo™, jossa on vähintään 128 KB vapaata tilaa.

HUOM: Tiedot voi tallentaa manuaalisesti OPTIONS (Asetukset) -valikon SAVE DATA (Tallenna tiedot) -vaihtoehdolla.

LANGATTOMAT (WLAN) OMINAISUUDET

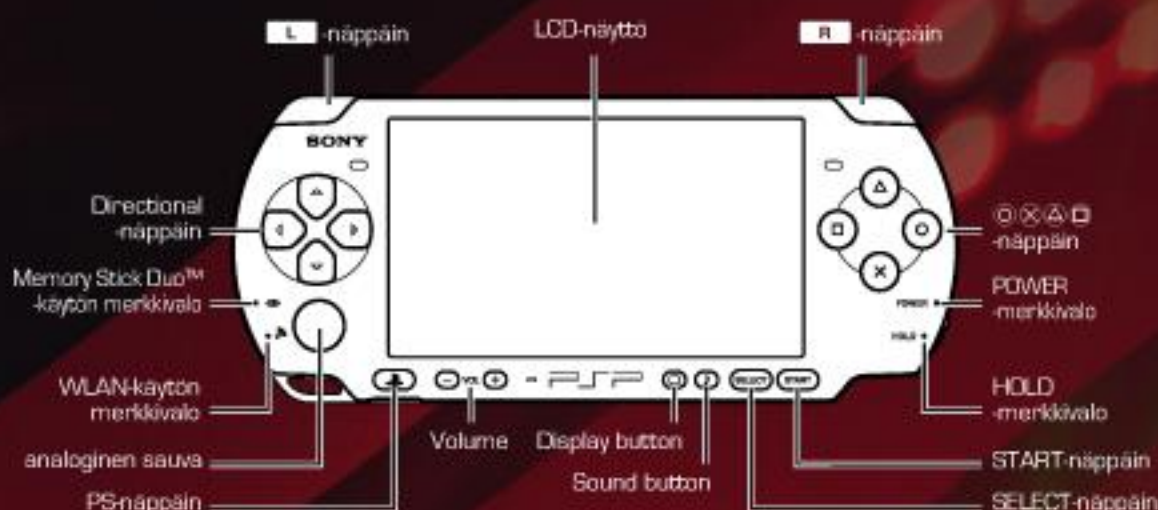
Langattomia (WLAN) ominaisuuksia tukevat ohjelmistonimikkeet mahdollistavat kommunikoinnin muiden PSP™-järjestelmien kanssa, tiedostojen lataamisen sekä muita pelaajia vastaan kilpailemisen langattoman lähiverkon (WLAN) kautta.



AD HOC -TILA

Ad Hoc -tila on langaton ominaisuus (WLAN), joka mahdollistaa kahden tai useamman PSP™-järjestelmän välisen suoran kommunikoinnin.





PELIN OHJAUS

Nämä ovat **TEKKEN™6**-pelin ohjauksen perustoiminnot. Erikoistoiminnoista kerrotaan kohdassa Action (Toiminta) tai pelin taukovalikossa.

PSP™-JÄRJESTELMÄN KÄYTTÄMINEN

Valikkonäyttöjen ja hahmon liikuttamisen perustoiminnot luetellaan alla. Näiden toimintojen ohjausta voi muuttaa **OPTIONS (Asetukset) -valikon Controller Setup (Ohjausasetukset) -vaihtoehdolla**.

ANALOGINEN SAUVA: Hahmon liikuttaminen

SUUNTANÄPPÄIMET ↑↓←→: Valikkovaihtoehtojen valitseminen, hahmon liikuttaminen

START-NÄPPÄIN: Pelin aloittaminen, taukovalikkoon siirtyminen

O-näppäin: Peruuta, oikea potku

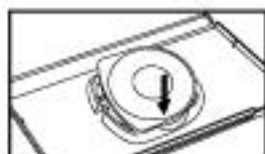
X-näppäin: Valitse, vasen potku

△-näppäin: Oikea isku

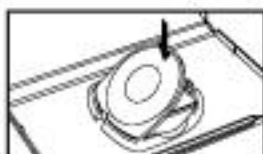
□-näppäin: Vasen isku

PRECAUÇÕES

O disco contém um software de jogo para o sistema PSP™ (PlayStation®Portable). Nunca utilize o disco com qualquer outro sistema, porque pode danificá-lo. Leia o manual de instruções do sistema PSP™ com cuidado para se certificar de uma utilização correcta. Não deixe o disco perto de fontes de calor, sob a luz directa do sol ou em ambiente de humidade excessiva. Não utilize discos partidos ou deformados nem discos que tenham sido reparados com adesivos, pois pode ocasionar erros de funcionamento.



Empurre um dos lados do disco para baixo, como indicado, e puxe-o suavemente para cima para o retirar. Se utilizar demasiada força, pode danificar o disco.



Coloque o disco como indicado, empurrando suavemente para baixo até ouvir um estalido indicando que encaixou no lugar. Se guardar o disco de forma incorrecta, pode danificá-lo.

AVISO REFERENTE À SAÚDE DO UTILIZADOR

Jogue sempre num ambiente bem iluminado. Faça pausas regulares de 15 minutos por cada hora que jogar. Interrompa o jogo se sentir tonturas, náuseas, fadiga ou dores de cabeça. Algumas pessoas poderão ser sensíveis a luzes intermitentes ou brilhantes, ou a formas e padrões geométricos, ter epilepsia sem o saberem e sofrer de ataques epiléticos enquanto vêem televisão ou jogam videojogos. Consulte um médico antes de jogar videojogos se tiver epilepsia e imediatamente se sofrer de algum dos seguintes sintomas enquanto joga: alterações de visão, espasmos musculares, outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão e/ou convulsões.

PIRATARIA

O sistema PSP™ e este disco contêm mecanismos técnicos de protecção concebidos para evitar a reprodução não autorizada dos trabalhos de direitos de autor presentes no disco. A utilização não autorizada das marcas registadas ou a reprodução não autorizada dos trabalhos de direitos de autor como forma de violação destes mecanismos, é proibida por lei.

Se tiver quaisquer informações sobre produtos ou métodos piratas utilizados como violação às nossas medidas técnicas de protecção, envie uma mensagem de correio electrónico para anti-piracy@eu.playstation.com ou contacte o número de Assistência ao Consumidor apresentado na parte de trás deste manual.

SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI)

O sistema de classificação etária PEGI protege os menores de idade de jogos inadequados para o seu grupo etário particular. POR FAVOR, TENHA EM ATENÇÃO que não é um guia da dificuldade do jogo. Para mais informações visita www.pegi.info.

Compreendido em três partes, o PEGI permite que os pais e quem compra jogos para crianças façam uma escolha informada e apropriada à idade pretendida do jogador. A primeira parte é a classificação etária:



A segunda parte da classificação pode consistir em um ou mais descritores que indicam o tipo de conteúdos do jogo. Dependendo do jogo, poderá haver um certo número destes descritores. A classificação etária do jogo reflecte a intensidade destes conteúdos. Os descritores são:



A terceira parte é uma etiqueta que indica que o jogo pode ser jogado online. Esta etiqueta poderá apenas ser usada por fornecedores de jogos online que se tenham comprometido a manter os padrões que incluirão a protecção de menores durante a jogabilidade online.

Para mais informações visita
www.pegionline.eu



ULES-01376

PARA O USO PESSOAL SOMENTE: Este software é licenciado exclusivamente para utilização em sistemas PSP™ (PlayStation®Portable) autorizados. Está proibido todo o acesso, uso ou transferência não autorizadas do produto ou dos seus direitos de autor subjacentes e de produções com marca registada. Para direitos totais de uso veja eu.playstation.com/terms. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. exclusivamente licenciados para a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). É EXPRESSAMENTE PROIBIDA A SUA REVENDA OU ALUGUER A MENOS QUE HAJA AUTORIZAÇÃO EXPRESSA DE SCEE. Licenciada para venda só na Europa, Médio oriente, África, Índia e Oceânia.

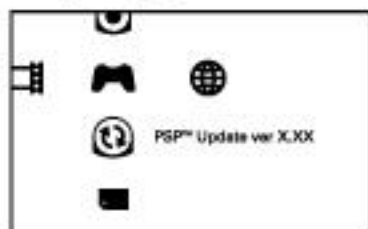
"PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Made in Austria. All rights reserved.

ACTUALIZAÇÕES DO SOFTWARE DO SISTEMA

Este PSP™Game inclui dados de actualização do Software do Sistema para o sistema PSP™. É necessário uma actualização se uma mensagem de "pedido de actualização" aparecer no ecrã no arranque do jogo.

Realizar uma actualização do Software do Sistema

Os dados de actualização são apresentados com o ícone apresentado aqui no menu inicial.



Ao seguires as instruções que aparecem no ecrã, podes actualizar o Software do Sistema do sistema PSP™. Antes de realizares a actualização, verifica o número de versão dos dados de actualização.

- Durante uma actualização, não retires o Adaptador AC.
- Durante uma actualização, não desligues ou retires o PSP™Game.
- Não canceles a actualização antes da sua conclusão, pois podes danificar o sistema PSP™.

Verificar se a actualização foi bem sucedida

Selecciona "Definições" no menu inicial e depois selecciona a opção "Definições de Sistema". Selecciona "Informação do Sistema" e se o número de versão do "Software de Sistema" apresentado no ecrã corresponder ao número de versão dos dados de actualização, a actualização foi bem sucedida.

Para mais pormenores sobre actualizações do Software do Sistema para o sistema PSP™, consulta o seguinte website: eu.playstation.com

NÍVEL DE CONTROLO PARENTAL

Este software de jogo PSP™ tem um nível de controlo parental baseado no seu conteúdo. Pode definir o nível de controlo parental do sistema PSP™ para restringir a reprodução de um PSP™Game com nível de controlo parental superior ao nível definido no sistema PSP™. Para mais informação, consulte o manual de instruções do sistema PSP™.

Este jogo está classificado de acordo com o sistema de classificação PEGI. As marcas de classificação PEGI e as descrições de conteúdo são apresentadas na embalagem do jogo (excepto quando, por lei, se aplica outro sistema de classificação). A relação entre o sistema de classificação PEGI e o sistema de nível de controlo parental é a seguinte:

NÍVEL DE CONTROLO PARENTAL	GRUPO ETÁRIO DA CLASSIFICAÇÃO PEGI
9	18
7	16
5	12
3	6
2	4

Em casos raros, o Nível de Controlo Parental deste produto pode ser superior à classificação etária aplicável no teu país, devido a diferenças entre os sistemas de classificação etária dos vários países em que este produto é vendido. Podes necessitar de repor o Nível de Controlo Parental do teu sistema PSP™ para poderes jogar.



INSTALAÇÃO

Instala o sistema PSP™ de acordo com as instruções indicadas no respectivo manual. Liga o sistema PSP™ e o indicador POWER (ligação) acende-se com uma luz verde. É apresentado o Menu Home. Prime a patilha OPEN (abrir) para abrires a tampa do disco. Introduz o disco **TEKKEN™6** com o lado da etiqueta voltado para a parte traseira do sistema PSP™ e fecha a tampa do disco. Selecciona o ícone  no Menu Home e, depois, selecciona o ícone do . É apresentada uma imagem do software. Selecciona a imagem e prime o botão **X** para começar a carga.

NOTA: As informações contidas neste manual estavam correctas no momento em que foi para impressão, mas posteriormente, com o desenvolvimento do produto, podem ter sido feitas algumas alterações menores. As imagens deste manual foram retiradas da versão em inglês deste produto, e algumas podem ter sido retiradas de ecrãs do produto em desenvolvimento, que apresentem diferenças ligeiras dos ecrãs do produto final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições e progressos do jogo, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para o Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados do jogo guardados podem ser carregados a partir do Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ com dados do jogo guardados anteriormente.

GUARDAR DADOS

Este jogo possui a funcionalidade de gravação automática que guardará os teus dados após a saída de cada modo de jogo, ou sempre que alterares as tuas definições em "PROFILE" (PERFIL) ou "OPTIONS" (OPÇÕES). Para guardar o teu jogo necessitarás de um Memory Stick Duo™ que contenha pelo menos 128 KB de espaço livre.

NOTA: Poderás também guardar manualmente a partir de "SAVE DATA" (DADOS GUARDADOS) no menu "OPTIONS" (OPÇÕES).

FUNCIONALIDADES SEM FIOS (WLAN)

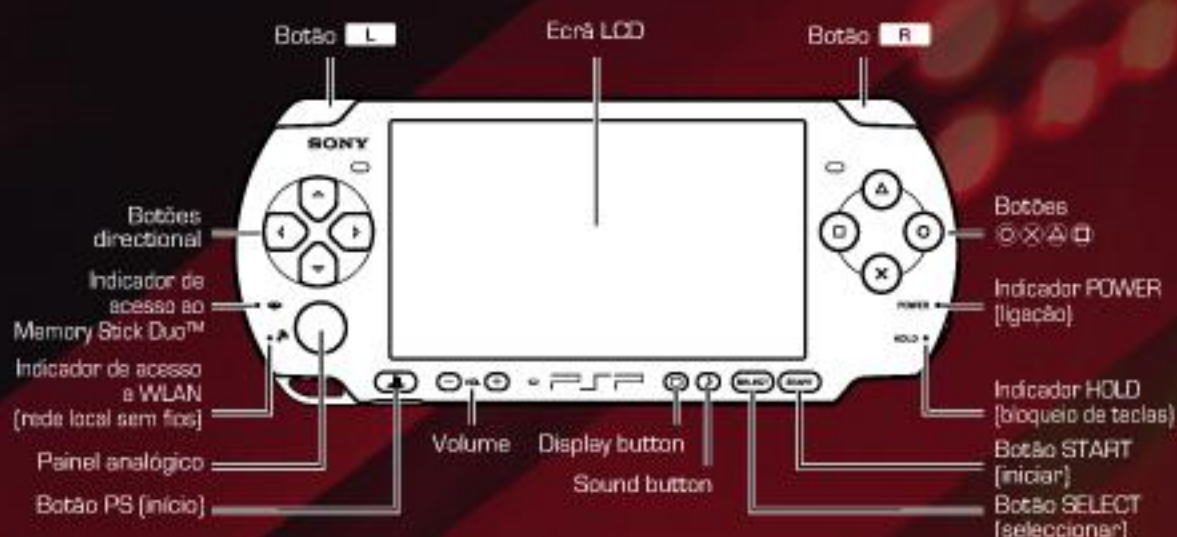
Os títulos de software que suportam a funcionalidade Sem fios (WLAN) permitem-te comunicar com outros sistemas PSP™, transferir dados e competir com outros jogadores através da ligação a uma rede de área local sem fios (WLAN).



MODOS AD HOC

O modo Ad Hoc é uma funcionalidade sem fios (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas de PSP™ individuais comunicar directamente um com o outro.





COMANDOS DE JOGO

Estes são os comandos básicos de **TEKKEN®6**. Para comandos específicos, por favor consulta "Action" (Acção) ou o menu de pausa durante o jogo.

UTILIZAR A TUA PSP™

Os comandos básicos para os ecrãs de menu e para a movimentação de personagens são listados abaixo. Estes comandos poderão ser alterados na secção "Controller Setup" (Configuração do Comando) no menu "OPTIONS" (OPÇÕES).

PAINEL ANALÓGICO: Movimentação das personagens

BOTÕES DE DIRECÇÕES ↑↓←→: Seleccionar itens do menu, mover personagens

BOTÃO START (INICIAR): Iniciar o jogo, entrar no menu de pausa

Botão [circle]: Cancelar, pontapear para a direita

Botão [Cross]: Seleccionar, pontapear para a esquerda

Botão [triangle]: Soco à direita

Botão [square]: Soco à esquerda

CREDITS

**Produced by
NAMCO BANDAI GAMES
INC.**

**Developed by
TEKKEN PROJECT**

**Published by
NAMCO BANDAI GAMES
EUROPE, SAS**

**Distributed by
NAMCO BANDAI
PARTNERS SAS**

**NAMCO BANDAI
GAMES EUROPE,
S.A.S.**

PRESIDENT & CEO
Shusuke Takahara

VP SALES & PURCHASE
Kevin Yanagihara

VP MARKETING & LOCAL/QA
Hiroaki Ochiai

BUSINESS UNIT DIRECTOR
Tatsuya Kubota

LOCALIZATION & QA
DIRECTOR
Miyuki Devillard

LOCALIZATION PRODUCT
MANAGER
Emi Takeuchi

LOCALIZATION SPECIALIST
Jonathan Khersis

MARKETING PRODUCT
MANAGER
Kevin Chadaine

**NAMCO BANDAI
PARTNERS**

CEO
Jackie Fromion

COO
Olivier Colcombet

VP MARKETING AND
PUBLISHING
Olivier Comte

PUBLISHING AND PRODUCT
SUPPORT DIRECTOR
Samuel Gatté

SENIOR PRODUCER
Ai-Lich Nguyen

PRODUCER
Karine Balichard

MARKETING MANAGER
Mathieu Piau

PRODUCT MANAGER
Julien Ramette

STRATEGIC RELATIONS
COORDINATOR
Mieko Murakami

LOCALISATION MANAGER
Franck Genty

LOCALISATION PROJECT
MANAGER
Emilie Sciortino /
Aurélie Baudy

QUALITY CONTROL
MANAGER
Vincent Laloy

QUALITY CONTROL PROJECT
MANAGERS
Bertrand Mangin
Olivier Robin



CREDITS

CERTIFICATION PROJECT MANAGER

Claire McGowan

ENGINEERING PROJECT MANAGERS

Stéphane Entéric

Emeric Polin

ENGINEERING EXPERT

Pascal Guillen

VP OPERATIONS

Christophe Delanoy

PMATS AND MANUFACTURING MANAGER

Caroline Fauchille

PMATS PROJECT MANAGER

Céline Vilgicquel

COPYWRITER

Vincent Hattenberger

MANUFACTURING COORDINATORS

Delphine Doncieux

Elise Pierrel

Mike Shaw

PLANNING PROJECT MANAGER

Laurence Dury

LOCAL MARKETING TEAM

UK

David Miller

Lauren Bradley

FRANCE

Antoine Jamet

DEUTSCHLAND

Frieder Bartussek

IBERICA

Pablo Tamargo Sitges

Laura Aznar Bertran

ITALY

Mario Vacca

BENELUX

Nico Deleu

NORDIC

Kalle Lagerroos

HELLAS

Chris Altiparmakis

ISRAEL

Moran Lihi

AUSTRALIA

Leesa Byrne

Raelene Knowles

SPECIAL THANKS TO:

HP GDAS - Testing;

Vedavyas K P

Veerendra Naik

Gaurav Kudva

Sumeet Mohapatra

Shekar Dongdi Vasanth

Sunil A.S

Santosh Banthanai

Lakshminarayan T. S.

Keywords International and
Sandy Roethig

Take Off

Synthesis Milano

Synthesis Iberia Madrid



Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26 (\$2.46 Minute, Price subject to change without notice.)		namcobandaipartners@6-bit.com.au www.namcobandaipartners.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (1,35€ Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	de.support@namcobandaipartners.com www.de.namcobandaipartners.com
• Belgique	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	dk.support@namcobandaipartners.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	fi.support@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)		www.namcobandaipartners.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 60 (0,15€/min. de lundi au samedi de 10h-23h non stop)	Support Technique BP 30003 33511 Cestas Cedex	www.namcobandaipartners.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 (1,24€/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883	de.support@namcobandaipartners.com
• Greece	+30 210 60 18 800	-	gr.support@namcobandaipartners.com
• Italia	-	-	it.support@namcobandaipartners.com www.it.namcobandaipartners.com
• Nederland	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	no.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	pt.support@namcobandaipartners.com www.pt.namcobandaipartners.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.support@namcobandaipartners.com www.il.namcobandaipartners.com
• España	Servicio de atención al cliente: Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00	+34 902 10 18 67	es.support@namcobandaipartners.com www.es.namcobandaipartners.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfrö måndag till fredag	-	se.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-529300 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-770780	de.support@namcobandaipartners.com
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.support@namcobandaipartners.com www.uk.namcobandaipartners.com



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown,
please visit **playstation.com** for contact details.



TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

ULES-01376

"PS", "PlayStation", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3296580800100 3296580811151 3296580811144

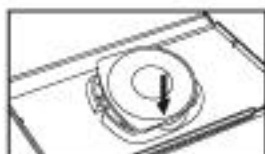
THE TEKKEN 6™



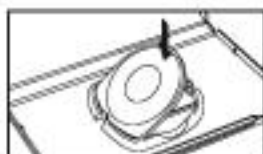
namco®

PRECAUTIONS

Ce disque contient un logiciel de jeu destiné au système PSP™ (PlayStation®Portable). N'utilisez jamais ce disque avec un autre système : cela pourrait l'endommager. Lisez attentivement le mode d'emploi du système PSP™ afin d'éviter une mauvaise utilisation. N'exposez pas le disque à une forte source de chaleur, aux rayons du soleil ni à une zone d'humidité. Afin d'éviter tout dysfonctionnement, n'utilisez pas de disque fissuré ou déformé, ni de disque réparé avec une bande adhésive.



Appuyer sur le côté du disque comme indiqué et soulever légèrement pour le retirer. Ne pas forcer pour ne pas endommager le disque.



Placer le disque comme indiqué et exercer une légère pression jusqu'au déclic. Ranger le disque correctement pour ne pas l'endommager.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTE

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Le système PSP™ et ce disque sont équipés de mécanismes de protection technique destinés à empêcher la reproduction non autorisée des éléments de ce disque soumis à un copyright. Toute utilisation non autorisée de marques déposées et toute reproduction non autorisée d'éléments soumis à un copyright en contournant ces mécanismes, ou de toute autre façon, constitue un délit.

Si vous possédez des informations sur des produits piratés ou sur les méthodes employées pour déjouer nos mesures de protection technique, veuillez nous en avvertir par e-mail à anti-piracy@eu.playstation.com ou contacter votre service consommateur local dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Pour plus d'informations, visitez le site : www.pegi.info

Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



Le deuxième élément de la classification consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivantes :



Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :

Pour plus d'informations, visitez le site : www.pegionline.eu



ULES-01376

USAGE PERSONNEL UNIQUEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PSP™ (PlayStation®Portable) agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde et en Océanie seulement.

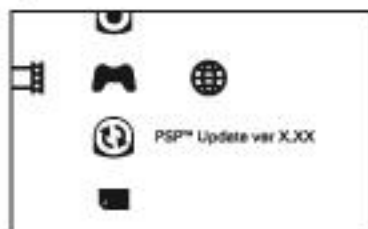
"PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Made in Austria. All rights reserved.

MISES A JOUR DU LOGICIEL SYSTEME

Ce PSP™Game comprend les données de mise à jour du logiciel système de votre PSP™. Une mise à jour sera nécessaire si un message de « demande de mise à jour » s'affiche au lancement du jeu.

Réaliser une mise à jour du logiciel système

Dans le menu Home (accueil), l'icone ci-dessous correspond aux données de mise à jour.



En suivant les instructions qui s'affichent à l'écran, vous pouvez mettre à jour le logiciel système de votre PSP™. Avant d'accomplir la mise à jour, vérifiez le numéro de version des données de mise à jour.

- Pendant une mise à jour, ne pas retirer l'adaptateur AC.
- Pendant une mise à jour, ne pas éteindre le système PSP™, ni retirer le PSP™Game.
- Ne pas annuler la mise à jour avant la fin car cela risque d'endommager le système PSP™.

Vérifier que la mise à jour est réussie

Sélectionnez « Paramètres » dans le menu Home (accueil), puis l'option « Paramètres système ». Sélectionnez « Informations système » et si le numéro de version du « Logiciel système » affiché à l'écran correspond au numéro de version des données de mise à jour, cela signifie que la mise à jour est réussie.

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel système de votre PSP™, consultez le site : eu.playstation.com

NIVEAUX DE CONTROLE PARENTAL

Ce PSP™Game possède un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez définir un niveau de contrôle parental plus élevé que le niveau prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Ce jeu a fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La relation entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL

9

7

5

3

2

CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI

18

16

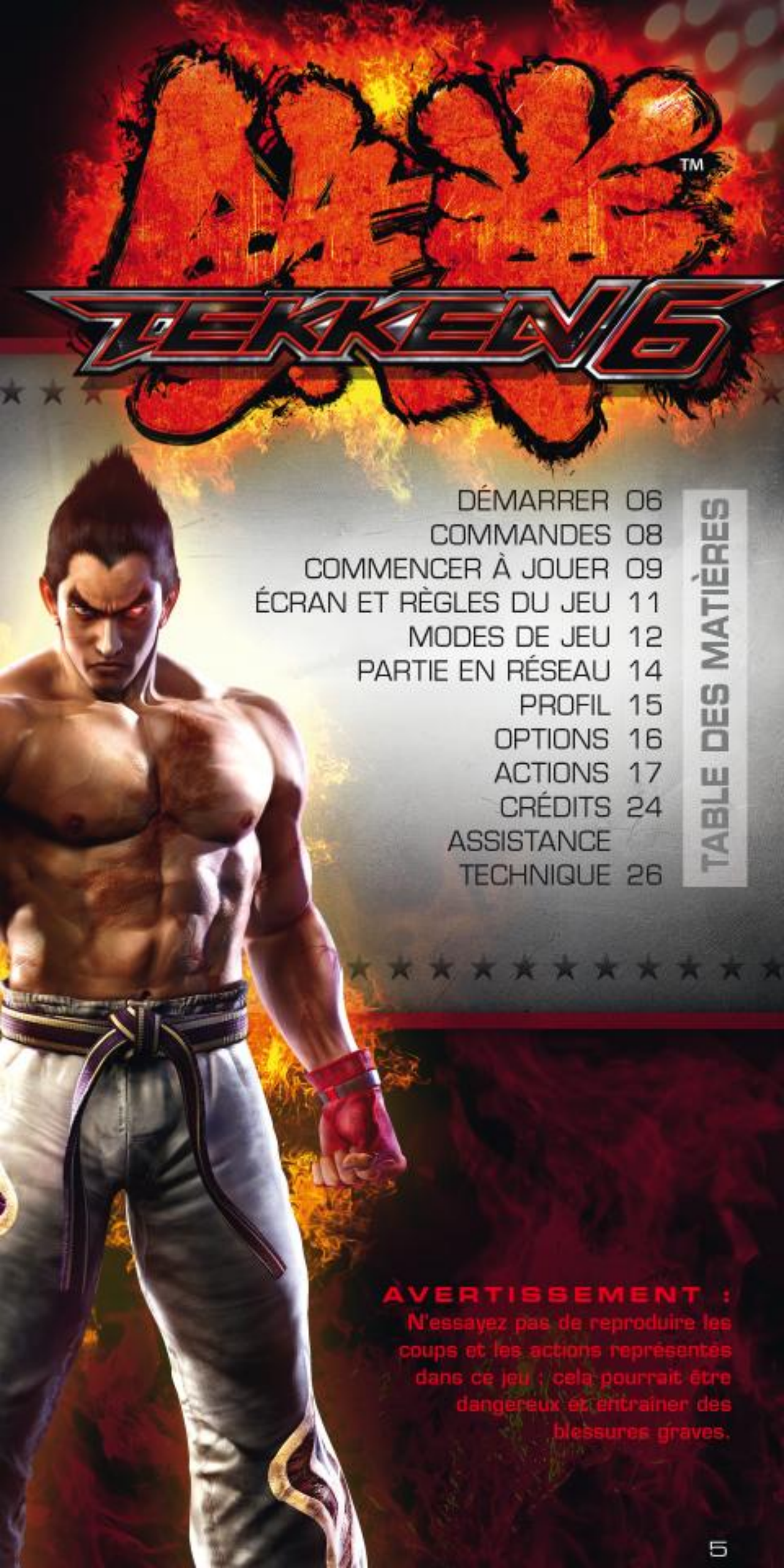
12

7

3

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appliquant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PSP™ pour pouvoir jouer.





TM

DÉMARRER	06
COMMANDES	08
COMMENCER À JOUER	09
ÉCRAN ET RÈGLES DU JEU	11
MODES DE JEU	12
PARTIE EN RÉSEAU	14
PROFIL	15
OPTIONS	16
ACTIONS	17
CRÉDITS	24
ASSISTANCE	
TECHNIQUE	26

TABLE DES MATIÈRES

AVERTISSEMENT :

N'essayez pas de reproduire les coups et les actions représentés dans ce jeu : cela pourrait être dangereux et entraîner des blessures graves.

INSTALLATION

Installez votre système PSP™ (PlayStation®Portable) conformément au mode d'emploi. Allumez le système ; l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu **TEKKEN™6**, face imprimée vers l'arrière du système, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icône  dans le menu Home (d'accueil), puis choisissez l'icône . Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche X pour lancer le chargement.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

SAUVEGARDER VOS DONNÉES

Ce jeu dispose d'une fonction de sauvegarde automatique qui enregistre vos données dès que vous quittez un mode de jeu et à chaque fois que vous modifiez vos paramètres dans "PROFIL" ou dans "OPTIONS". Pour sauvegarder votre partie, vous avez besoin d'un Memory Stick Duo™ avec au minimum 128 KB d'espace libre.

REMARQUE : Vous pouvez également sauvegarder manuellement votre partie en sélectionnant "SAUVEGARDER" dans le menu "OPTIONS".

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

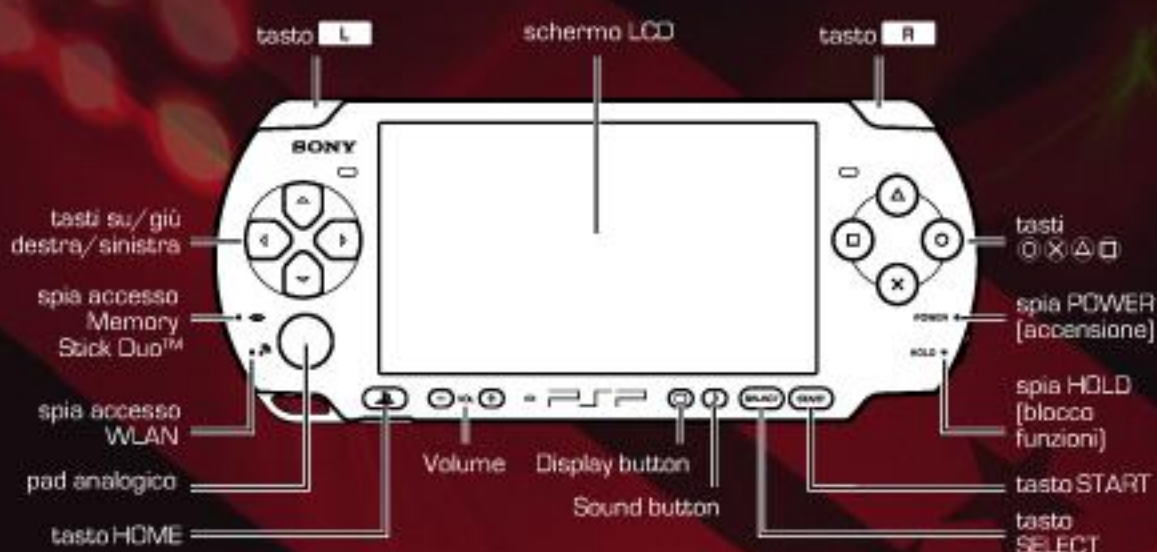
Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.

COMMANDES



COMMANDES DE JEU

Voici les commandes de base de **TEKKEN™6**. Pour les commandes spéciales, veuillez vous référer au paragraphe "Action" ou au menu pause du jeu.

COMMANDES DE LA PSP™

Vous trouverez ci-dessous la liste des commandes de base des menus et des personnages. Vous pouvez modifier ces commandes dans la section "configuration des commandes" du menu "OPTIONS".

PAD ANALOGIQUE :

Déplacer le personnage

TOUCHES DIRECTIONNELLES ↑↓←→:

Sélectionner les éléments des menus, déplacer le personnage

TOUCHE START :

Démarrer le jeu, ouvrir le menu pause

touche ○ : annuler, coup de pied droit

touche × : valider, coup de pied gauche

touche △ : coup de poing droit

touche □ : coup de poing gauche

COMMENCER À JOUER

Lorsque vous démarrez une partie, l'écran titre apparaît. Appuyez sur la touche START pour continuer et atteindre le menu de création du profil.

INSTALLATION DES DONNÉES

Vous pouvez sauvegarder les données de jeu sur le Memory Stick Duo™ pour diminuer le délai de chargement. Pour installer des données, un Memory Stick Duo™ avec au minimum 380 Mo d'espace libre est nécessaire.

CRÉER SON PROFIL

Lorsque vous jouez pour la première fois, vous devez créer un PROFIL. Si vous en avez déjà créé un, poursuivez jusqu'au menu principal.



1. Saisissez votre nom.
2. Sélectionnez votre personnage principal (qui s'affichera dans le menu principal). Lorsque vous avez terminé, vous accéderez au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Sélectionnez un mode de jeu ou consultez vos données joueur. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner un menu et appuyez sur la touche X pour valider.



DONNÉES JOUEUR

Consultez votre rang, le montant de votre or, votre taux de réussite et d'autres statistiques.

STARTING THE GAME

MODES

Les nombreux modes vous permettent de participer à des combats de différentes manières.

ARCADE

Jouez à la version arcade, dans laquelle vous affrontez une série de personnages CPU.

MODE HISTOIRE

Jouez tout en suivant l'histoire du personnage. Vous accéderez à une cinématique à la fin du jeu.

FANTÔMES

Affrontez des fantômes indéfiniment.

DÉFI

Participez à différents types de combats pour atteindre le meilleur score.

RÉSEAU

Utilisez le Mode ad hoc pour vous battre contre vos amis ou échanger des données fantômes.

ENTRAÎNEMENT

Sélectionnez votre personnage préféré pour apprendre les coups de base ou pratiquer de nouveaux coups. Appuyez sur la touche START pendant le jeu pour modifier vos paramètres.



ÉCRAN ET RÈGLES DU JEU

Voici une description des écrans de jeu et des règles de combat. Veuillez lire attentivement cette section ; vous remarquerez qu'à chaque mode correspondent différents écrans et différentes règles.

L'ÉCRAN DE COMBAT

Nous prendrons le mode "SURVIE" pour exemple.



- ❶ **DURÉE DE JEU** : Le temps passé dans le mode en cours.
- ❷ **NOMBRE DE VICTOIRES** : Le nombre de victoires consécutives remportées contre vos adversaires.
- ❸ **DURÉE DU ROUND** : Une fois cette limite atteinte, le joueur dont la jauge de santé est la plus remplie est déclaré vainqueur.
- ❹ **NOMBRE DE ROUNDS REQUIS POUR GAGNER** : Chaque cercle représente un round dans le niveau. Le nombre total de cercles indique le nombre de victoires à remporter pour gagner.
- ❺ **JAUGES DE SANTÉ** : La santé de votre personnage et celle de votre adversaire. Vous pouvez réduire la jauge de l'adversaire en l'attaquant ; pour remporter le round, il faut la vider complètement.
- ❻ **NOM DES PERSONNAGES** : Votre nom et celui de votre adversaire s'affichent sous les jauges de santé respectives.

MODES DE JEU

ARCADE

Éliminez vos adversaires (CPU) l'un après l'autre pour progresser. Vous aurez gagné lorsque vous aurez vaincu tous les combattants.

L'ÉCRAN

L'écran habituel s'affiche, ainsi que le nom du joueur et le symbole du rang supérieur.



CHANCE DE PROMOTION

Ceci indique que vous passerez au rang suivant si vous remportez ce combat.

RANGS ET OR REMPORTÉ

En mode "ARCADE," remportez des combats pour obtenir de l'or et passer au rang supérieur. L'or remporté peut être dépensé dans le menu "PERSONNALISER" : vous pouvez acheter des objets à votre personnage.

Pour passer au rang supérieur, vous devez obtenir les points d'expérience nécessaires.

FANTÔMES

Vous affronterez des fantômes jusqu'à épuisement de votre jauge de santé. Vous pouvez sélectionner votre adversaire à l'issue de chaque combat. Si vous sélectionnez "QUITTER" à l'écran de choix de l'adversaire, vous retournerez au menu principal.



DÉFI

DÉFI CHRONOMÉTRÉ : Affrontez les CPU et terminez tous les niveaux le plus rapidement possible.

SURVIE : Tuez le plus d'ennemis possible avec une jauge de santé limitée.

RUÉE VERS L'OR : Infligez des dégâts à votre adversaire pour remporter de l'or. Variez vos attaques pour décrocher des bonus.



MODES DE JEU

FANTÔMES

QU'EST-CE QU'UN FANTÔME ?

Les personnages CPU dont le nom apparaît dans certains modes de jeu, comme le mode "ARCADE", s'appellent des "fantômes". Les fantômes n'ont pas tous la même puissance ni les mêmes techniques de combat.

CRÉER SON PROPRE FANTÔME

Si vous réglez la fonction de sauvegarde automatique de "SAUV. / CHARG." sur OUI, vos données de jeu seront automatiquement sauvegardées sous la forme d'un fantôme.

ÉCHANGER DES FANTÔMES

Vous pouvez échanger des données fantômes avec vos amis à partir du menu "ÉCHANGE DE DONNÉES".



ENTRAÎNEMENT FREESTYLE

Dans ce mode d'entraînement basique, vous pouvez régler librement un certain nombre de paramètres concernant votre personnage et votre adversaire.

ENTRAÎNEMENT CONTRE CPU

Il s'agit d'un mode d'entraînement contre un CPU dont vous pouvez régler la force.

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Paramétrez votre adversaire pour qu'il réalise un coup bien précis : vous pourrez alors vous entraîner à le parer.

REMARQUE : Le mode d'entraînement par défaut est "FREESTYLE".

PROFIL: Modifiez les détails de votre profil ou personnalisez votre personnage grâce à l'or que vous avez remporté.

GALERIE: Visitez la galerie, comprenant entre autres les cinématiques d'ouverture et de fin.

OPTIONS: Modifiez vos paramètres de jeu et la configuration des commandes, ainsi que le volume de la musique et des effets sonores.

PARTIE EN RÉSEAU

Utilisez le Mode ad hoc pour affronter un ami ou échanger des données fantômes. Vérifiez que l'interrupteur WLAN est activé.

SALON DE COMBAT

Suivez ces étapes pour utiliser l'option WLAN du Mode ad hoc et affronter un ami :



1. Après avoir sélectionné "SALON DE COMBAT" dans le menu RÉSEAU, une liste d'adversaires disponibles apparaîtra. L'écran du salon affichera les adversaires que vous pouvez sélectionner : choisissez-en un pour démarrer un combat.
2. Lorsqu'un adversaire accepte de se battre, le joueur qui a proposé le combat pourra sélectionner le nombre de rounds et leur durée. Une fois les règles paramétrées, vous sélectionnerez un personnage et un niveau pour le combat.
3. Une fois le combat terminé, les résultats apparaissent. Les options suivantes s'afficheront également :

ÉCRAN DES RÉSULTATS

RECOMMENCER : Combattez à nouveau avec les mêmes règles.

CHOIX DU PERSONNAGE :

Retournez à l'écran de choix du personnage.

RETOUR AU SALON : Quittez le combat pour retourner au salon.



ÉCHANGE DE DONNÉES

Échangez des données fantômes avec d'autres systèmes PSP™. Vous pouvez partager vos meilleurs scores et vos données fantômes.

ENVOYER FANTÔME : Envoyez vos données fantômes à un autre joueur.

RECEVOIR FANTÔME : Recevez les données fantômes d'un autre joueur.



Vous pouvez modifier les informations de votre profil ou personnaliser votre personnage à l'aide de certains éléments.

PARAMÈTRES JOUEUR

Vous pouvez modifier le profil créé lors de votre première partie.

Modifier le nom du joueur :
Saisissez un autre nom pour le joueur actuel.

Choix du personnage principal : Changez de personnage principal.



PERSONNALISER

Achetez et utilisez des éléments. Sélectionnez le personnage que vous souhaitez personnaliser, puis le type de personnage (design). Une fois vos choix effectués, le menu de personnalisation s'affichera.

UTILISER : Utilisez un objet.

ACHETER : Achetez et utilisez un objet.

PERSONNALISER SON PERSONNAGE

Sélectionnez une catégorie dans le menu de personnalisation pour voir quels éléments vous utilisez actuellement. Sélectionnez la zone de votre personnage que vous souhaitez personnaliser, puis l'élément que vous voulez utiliser. Chaque élément peut être utilisé sur tous les personnages.

STATISTIQUES

Consultez les statistiques de victoire et de défaite, ainsi que les meilleurs scores pour différents modes :

STATISTICS	
TOTAL WINS/LOSSES	
WINS	10,000
LOSSES	10,000
TOTAL FIGHT MONEY	
WINS	10,000
LOSSES	10,000
BATTLE RECORD	
WINS	10,000
LOSSES	10,000
WINS	10,000
LOSSES	10,000
WINS	10,000
LOSSES	10,000

LISTE DES FANTÔMES

Consultez les données fantômes d'amis obtenues grâce à l'ÉCHANGE DE DONNÉES.

OPTIONS

Configurez les combats, la musique, les commandes et d'autres options encore.

ÉCRAN DU MENU DES OPTIONS

Sélectionnez "OPTIONS" dans le menu principal pour afficher le menu des options, puis choisissez l'une des options suivantes :



OPTIONS DE JEU

Réglez certains paramètres, comme le niveau de difficulté du CPU et la durée des rounds. Sélectionnez "PAR DÉFAUT" pour réinitialiser les paramètres.

OPTIONS SONORES

Réglez le volume de la musique et des effets sonores. Vous pouvez également choisir d'afficher les sous-titres.

CONFIGURATION COMMANDES

Pour modifier les touches, déplacez le curseur sur "PARAMÈTRES" et maintenez enfoncée la touche que vous souhaitez modifier tout en faisant votre choix à l'aide des touches directionnelles et du pad analogique.

SAUV. / CHARG.

Cette option vous permet de sauvegarder ou de charger manuellement. Vous pouvez également activer ou désactiver la sauvegarde automatique et supprimer des fichiers de sauvegarde.

Vous pouvez également gérer les données fantômes que vous avez créées et celles que vous avez reçues grâce à l'ÉCHANGE DE DONNÉES.



Vous pouvez diriger l'action en combinant les touches directionnelles et les touches de commandes. Toutes les commandes s'appliquent par défaut à un personnage tourné vers la droite.

COMMANDES DE BASE

↑ = "Maintenez enfoncé [directional button]"

↑ = "Touchez [directional button]"

Vous trouverez ci-dessous les commandes de base des personnages.

DÉPLACEMENTS DE BASE

Avancer	→
Reculer	←
Le personnage se déplace en avant	→
Le personnage se déplace en arrière	←

SAUTER

Sauter	↑ ou ↖ ou ↗
Sauter légèrement	↗
Sauter en avant	↗
Sauter en arrière	↖

PAS EN AVANT / PAS EN ARRIÈRE

Faire un pas en avant	⇒⇒
Faire un pas en arrière	⇐⇐

Ajustez la distance qui vous sépare de votre adversaire en faisant de rapides pas en avant ou en arrière.

S'ACCROUPIR

S'accroupir	↓ ou ↘
Avancer accroupi	↘

↘ vous permettra d'avancer accroupi.

Vous ne pouvez pas reculer en restant accroupi.

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

Vers l'avant-plan	↓ ou ↓↓
Vers l'arrière-plan	↑ or ↑↑

Maintenez enfoncée une touche directionnelle pour continuer à avancer.

ACTIONS

COURIR

Courir⇒➡ ou ⇐⇐⇐

Vous permet de courir vers votre adversaire.

ATTAQUES DE BASE

touches ○, ×, △, □

Ces 4 touches correspondent aux coups de pied et de poing basiques.

Néanmoins, Steve dispose de coups uniques à la place des coups de pied.

Coup de poing gauche.....touche □

Coup de poing droit.....touche △

Coup de pied gauche.....touche ×

Coup de pied droit.....touche ○

PROJECTIONS

touches × + □ / △ + ○

Appuyez sur ces touches lorsque vous êtes près de l'adversaire pour le projeter au loin et lui infliger ainsi de gros dégâts. Il existe différents types de projections qui dépendent de votre position par rapport à l'ennemi (sur le côté, derrière...)

PROJECTION LONGUE PORTÉE

touches ➡ □ + × / ➡ △ + ○

Agrippez votre adversaire tout en avançant. Vous serez vulnérable jusqu'à ce que vous l'ayez agrippé, mais vous pouvez le surprendre en commençant hors de portée de ses attaques.

TYPES D'ATTAQUES

Les attaques appartiennent à différentes catégories : haute, moyenne et basse. Adaptez-vous à la position de votre adversaire pour les utiliser à bon escient.

ATTAQUE HAUTE : Permet de frapper un adversaire debout. Ne touchera pas un adversaire accroupi. Une parade haute permet d'éviter tout dégât.

ATTAQUE MOYENNE : Permet de frapper un adversaire debout comme un adversaire accroupi. Une parade haute permet d'éviter tout dégât.

ATTAQUE BASSE : Permet de frapper un adversaire debout comme un adversaire accroupi. Une parade basse permet d'éviter tout dégât. Un saut permet d'esquiver cette attaque.

ATTAQUE ÉCLAIR

Si vous êtes loin de votre adversaire, utilisez une attaque éclair pour vous rapprocher rapidement de lui.

PLAQUAGE

Foncez dans votre adversaire après avoir couru au moins 3 pas. Vous le plaquerez au sol et l'enjamberez. Vous pourrez alors lui infliger des dégâts supplémentaires en lui donnant des coups de poing.

PLAQUAGE ÉPAULE IMPARABLE

Foncez dans votre adversaire après avoir couru au moins 4 pas. Il est impossible de parer ni de contrer ce coup lorsque vous chargez l'adversaire.

COURSE ET COUP TRANCHANT

Courez sur 3 pas ou plus et appuyez sur les touches □ + △. Vous bondirez sur l'adversaire avec un coup tranchant moyen qui lui fera perdre l'équilibre si le coup porte.

GLISSADE ÉCLAIR

Courez sur 3 pas ou plus et appuyez sur la touche ○. Vous lancerez alors une attaque basse glissée. Certains personnages, comme King, réaliseront une attaque différente.

ATTAQUES SPÉCIALES

Certains coups peuvent être réalisés en appuyant sur une touche bien précise. Certaines attaques peuvent infliger plus de dégâts que d'autres en fonction de la situation.

ACTIONS

ATTAQUE IMPARABLE : Un coup spécial imparable que vous lancerez en appuyant sur une touche précise. Cette attaque est différente pour chaque personnage.

COUP DIRECT : Certains coups infligent davantage de dégâts lorsqu'ils sont portés au corps à corps.

CONTRE-ATTAQUE : Si votre attaque touche l'adversaire alors qu'il essayait de vous porter un coup, cette contre-attaque infligera plus de dégâts qu'une attaque normale. Elle assommera ou renversera parfois l'adversaire.

GARDE

Le meilleur moyen de ne pas subir de dégâts est de parer les attaques.

GARDE DEBOUT



Permet de parer les attaques hautes et moyennes, mais pas les attaques basses.

GARDE ACCROUPIE

↙ ou ↓

Permet de parer les attaques basses et d'esquiver la plupart des attaques hautes et des projections, mais pas les attaques moyennes.

ROULADE RAPIDE

touche X ou touche O (vers l'avant-plan) / touche □ ou touche △ (vers l'arrière-plan)

Appuyez sur la touche au moment où vous touchez le sol.

← (roulade arrière) / X (saut avant)

Appuyez sur une touche directionnelle au moment où vous touchez le sol pour réaliser une roulade et vous relever rapidement.

ESQUIVE DE PROJECTION

touche □ / touche △

Appuyez sur la touche lorsque l'adversaire vous agrippe pour esquiver sa projection. Appuyez à nouveau sur la touche □ contre les touches □ + X et sur la touche △ contre les touches △ + O. Si l'adversaire vous agrippe de côté, appuyez sur la touche correspondant au coup de poing du même côté. Il est impossible d'esquiver les projections par derrière.

MURS ET SECTIONS DE NIVEAU

Vous subirez parfois des dégâts supplémentaires lorsque l'adversaire vous projettera contre un mur. Les murs et le sol de certains niveaux peuvent être détruits, ce qui vous conduit vers d'autres sections.

PARADES

Appuyez sur la touche lorsque votre adversaire vous attaque pour parer et avoir la possibilité de lancer une contre-attaque.

RENVERSEMENTS

← + touche O + touche △ / ← + touche □ + touche X

Certains personnages peuvent réaliser des renversements d'attaques. La plupart d'entre eux ne peuvent renverser que les attaques hautes et moyennes : le succès de cette manœuvre ne dépend que de son timing.

PARADE HAUTE / MOYENNE

← + touche □ + touche △ / ← touche X + touche O

Seuls certains personnages sont capables de réaliser ces parades qui permettent de bloquer les attaques hautes et moyennes.

PARADE BASSE



Tous les personnages sont capables d'utiliser cette technique. Lorsque vous parez une attaque basse, votre adversaire est vulnérable aux attaques avec lesquelles vous pourrez enchaîner, comme les coups avec rebond.

ACTIONS

ATTAQUE AU SOL

Si votre adversaire est au sol et ne se relève pas, vous pouvez l'attaquer. Lancez des coups bas.

CHARGE

Courez sur 4 pas ou plus pour charger votre adversaire. S'il n'est pas au sol, vous réaliserez un Plaquage épaule imparable.

RAGE

Si la santé de votre personnage descend suffisamment bas, sa jauge deviendra rouge et la "rage" s'activera. Vos attaques seront plus meurtrières, ce qui vous permettra de contre-attaquer.

COMMANDES AU SOL

Si votre adversaire vous envoie au sol, essayez de riposter sans lui laisser le temps d'enchaîner. Vous pouvez également contre-attaquer en vous relevant.

SE RELEVER



Ceci vous permet tout simplement de vous relever. C'est le moyen le plus rapide de se remettre debout.

PIROUETTE AVANT ET ARRIÈRE

➡ (en avant) / ⬅ (en arrière)

Relevez-vous d'une pirouette avant ou arrière. Très efficace si vous souhaitez établir une distance précise entre votre adversaire et vous.

ROULADE DE CÔTÉ

touche □ (vers l'arrière-plan) / ↓ + touche □ (vers l'avant-plan)

Réalisez une roulade de côté lorsque vous êtes au sol. Vous pouvez également enchaîner sur une pirouette avant, une pirouette arrière ou un coup de pied de redressement.

COUP DE PIED DE REDRESSEMENT BAS OU MOYEN

touche X (bas) / touche O (moyen)

Réalisez un coup de pied bas ou moyen tout en vous relevant.

COUP DE PIED DIRECT DE RÉTABLISSEMENT

LORSQUE VOUS ÊTES AU SOL, SUR LE DOS ↓ +

touche X ou ↓ + touche O

Vous pouvez réaliser ce coup de pied lorsque vous êtes au sol, sur le dos, les jambes du côté de l'adversaire. Il est efficace contre les adversaires qui fondent sur vous pour une attaque au sol.

COUP DE PIED SAUTÉ

LORSQUE VOUS ÊTES AU SOL, PENDANT UNE

ROULADE ARRIÈRE touche X + touche O

Vous pouvez réaliser ce coup de pied lorsque vous êtes au sol, les jambes du côté de l'adversaire, comme pour un balayage.

COUP TRANCHANT CROISÉ DE RÉTABLISSEMENT

LORSQUE VOUS ÊTES AU SOL, PENDANT UNE

ROULADE ARRIÈRE OU UNE ROULADE AVANT touche

□ + touche △

Vous pouvez réaliser ce coup de pied lorsque vous êtes au sol, les jambes du côté de l'adversaire. Vous bondirez sur lui en exécutant un coup tranchant.

COMBOS

Vous pouvez enchaîner certains coups afin de réaliser des attaques multiples, qu'on appelle combos et qui sont les attaques les plus meurtrières d'entre toutes.

CREDITS

**Produced by
NAMCO BANDAI GAMES
INC.**

**Developed by
TEKKEN PROJECT**

**Published by
NAMCO BANDAI GAMES
EUROPE, SAS**

**Distributed by
NAMCO BANDAI
PARTNERS SAS**

**NAMCO BANDAI
GAMES EUROPE,
S.A.S.**

PRESIDENT & CEO
Shusuke Takahara

VP SALES & PURCHASE
Kevin Yanagihara

VP MARKETING & LOCAL/QA
Hiroaki Ochiai

BUSINESS UNIT DIRECTOR
Tatsuya Kubota

**LOCALIZATION & QA
DIRECTOR**
Miyuki Devillard

**LOCALIZATION PRODUCT
MANAGER**
Emi Takeuchi

LOCALIZATION SPECIALIST
Jonathan Khersis

**MARKETING PRODUCT
MANAGER**
Kevin Chadaine

**NAMCO BANDAI
PARTNERS**

CEO
Jackie Fromion

COO
Olivier Colcombet

**VP MARKETING AND
PUBLISHING**
Olivier Comte

**PUBLISHING AND PRODUCT
SUPPORT DIRECTOR**
Samuel Gatté

SENIOR PRODUCER
Ai-Lich Nguyen

PRODUCER
Karine Balichard

MARKETING MANAGER
Mathieu Piau

PRODUCT MANAGER
Julien Ramette

**STRATEGIC RELATIONS
COORDINATOR**
Mieko Murakami

LOCALISATION MANAGER
Franck Genty

**LOCALISATION PROJECT
MANAGER**
Emilie Sciortino /
Aurélie Baudy

**QUALITY CONTROL
MANAGER**
Vincent Laloy

**QUALITY CONTROL PROJECT
MANAGERS**
Bertrand Mangin
Olivier Robin



CREDITS

CERTIFICATION PROJECT MANAGER

Claire McGowan

ENGINEERING PROJECT MANAGERS

Stéphane Entéric

Emeric Polin

ENGINEERING EXPERT

Pascal Guillen

VP OPERATIONS

Christophe Delanoy

PMATS AND MANUFACTURING MANAGER

Caroline Fauchille

PMATS PROJECT MANAGER

Céline Vilgicquel

COPYWRITER

Vincent Hattenberger

MANUFACTURING COORDINATORS

Delphine Doncieux

Elise Pierrel

Mike Shaw

PLANNING PROJECT MANAGER

Laurence Dury

LOCAL MARKETING TEAM

UK

David Miller

Lauren Bradley

FRANCE

Antoine Jamet

DEUTSCHLAND

Frieder Bartussek

IBERICA

Pablo Tamargo Sitges

Laura Aznar Bertran

ITALY

Mario Vacca

BENELUX

Nico Deleu

NORDIC

Kalle Lagerroos

HELLAS

Chris Altiparmakis

ISRAEL

Moran Lihi

AUSTRALIA

Leesa Byrne

Raelene Knowles

SPECIAL THANKS TO:

HP GDAS - Testing;

Vedavyas K P

Veerendra Naik

Gaurav Kudva

Sumeet Mohapatra

Shekar Dongdi Vasanth

Sunil A.S

Santosh Banthanai

Lakshminarayan T. S.

Keywords International and
Sandy Roethig

Take Off

Synthesis Milano

Synthesis Iberia Madrid



Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26 (\$2.46 Minute, Price subject to change without notice.)		namcobandaipartners@6-bit.com.au www.namcobandaipartners.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (1,35€ Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	de.support@namcobandaipartners.com www.de.namcobandaipartners.com
• Belgique	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	dk.support@namcobandaipartners.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	fi.support@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)		www.namcobandaipartners.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 60 (0,15€/min. de lundi au samedi de 10h-23h non stop)	Support Technique BP 30003 23511 Cestas Cedex	www.namcobandaipartners.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 (1,24€/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883	de.support@namcobandaipartners.com
• Greece	+30 210 60 18 800	-	gr.support@namcobandaipartners.com
• Italia	-	-	it.support@namcobandaipartners.com www.it.namcobandaipartners.com
• Nederland	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	no.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	pt.support@namcobandaipartners.com www.pt.namcobandaipartners.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.support@namcobandaipartners.com www.il.namcobandaipartners.com
• España	Servicio de atención al cliente: Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00	+34 902 10 18 67	es.support@namcobandaipartners.com www.es.namcobandaipartners.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfrö måndag till fredag	-	se.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-829300 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-770780	de.support@namcobandaipartners.com
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.support@namcobandaipartners.com www.uk.namcobandaipartners.com



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρέωση
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown,
please visit playstation.com for contact details.



TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

ULES-01376

"PS", "PlayStation", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3296580800117

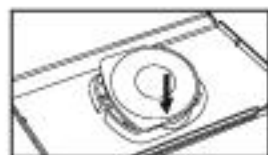
THE FIGHTERS TEKKEN 6™



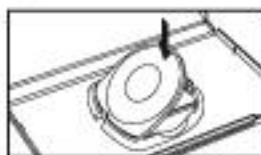
namco®

PRECAUZIONI

Questo disco contiene un software di gioco per il sistema PSP™ (PlayStation®Portable). Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi. Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PSP™ per assicurarsi di utilizzarlo correttamente. Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità. Non utilizzare dischi incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.



Premi un lato del disco come mostrato e tira verso l'alto per estrarlo. Se usi troppa forza potresti danneggiare il disco.



Inserisci il disco come mostrato e premi lievemente verso il basso finché non senti un clic. Se inserisci il disco in modo scorretto, potresti danneggiarlo.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

Il sistema PSP™ e questo disco contengono dei meccanismi tecnologici di protezione progettati per prevenire la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright presenti sul disco. L'uso non autorizzato dei marchi registrati o la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright compiuta aggirando queste protezioni o in qualsiasi altro modo sono proibiti dalla legge.

Se hai informazioni riguardanti prodotti pirata o metodi usati per aggirare le nostre misure di protezione, invia un email a anti-piracy@eu.playstation.com o chiama il numero del servizio clienti della tua zona indicato sul retro di questo manuale.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegi.info.

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:

Per ulteriori informazioni visita il sito
www.pegionline.eu



ULES-01376

ESCLUSIVAMENTE PER USO PERSONALE Il presente software è concesso in licenza per l'utilizzo esclusivo con i sistemi PSP™ (PlayStation®Portable) autorizzati. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

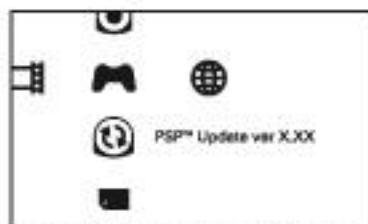
“PS”, “PlayStation” and “PSP” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Made in Austria. All rights reserved.

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DI SISTEMA

Questo PSP™Game include un aggiornamento del software di sistema per il sistema PSP™. L'aggiornamento deve essere effettuato se all'avvio del gioco viene visualizzato un messaggio con una richiesta di aggiornamento.

Effettuare un aggiornamento del software di sistema

I dati di aggiornamento sono visualizzati nel menu Home con questa icona:



L'aggiornamento del software di sistema del sistema PSP™ può essere effettuato seguendo le istruzioni a video. Prima di effettuare l'aggiornamento, verificare la versione dei dati di aggiornamento.

- Durante un aggiornamento non scollegare l'adattatore CA.
- Durante un aggiornamento non disattivare l'alimentazione e non rimuovere il PSP™Game.
- Non annullare l'aggiornamento prima che il processo sia completato per non causare danni al sistema PSP™.

Verificare che l'aggiornamento sia stato effettuato con successo

Selezionare "Impostazioni" nel menu Home, quindi selezionare l'opzione "Impostazioni del sistema". Selezionare "Informazioni sul sistema": se il numero della versione del "Software del sistema" che appare a video corrisponde al numero di versione dei dati di aggiornamento, l'aggiornamento è stato eseguito con successo.

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PSP™, visitare il sito web eu.playstation.com

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo software per PSP™Game contiene un livello di controllo genitori predefinito, che dipende dai contenuti del software stesso. È possibile impostare il livello controllo genitori nel sistema PSP™ per stabilire restrizioni sulla visualizzazione di un PSP™Game con un livello di controllo genitori più alto di quello impostato nel sistema PSP™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

Questo gioco è classificato secondo il sistema di valutazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto fra il sistema di valutazione PEGI e il sistema di livello controllo genitori è il seguente: la seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO GENITORI	GRUPPO ETÀ CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PSP™ per poter giocare.





TM

PREPARAZIONE	06
COMANDI	08
INIZIARE A GIOCARE	09
SCHERMATA E REGOLE	11
MODALITÀ DI GIOCO	12
GIOCO IN RETE	14
PROFILO	15
OPZIONI	16
AZIONI	17
RICONOSCIMENTI	24
SUPPORTO TECNICO	26

SOMMARIO

ATTENZIONE:

Non imitare le mosse e le azioni contenute nel gioco poiché può essere pericoloso e provocare infortuni gravi.

PREPARAZIONE

Allestisci il sistema PSP™ (PlayStation®Portable) seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Accendi il sistema PSP™. La spia POWER (accensione) diventerà verde e verrà visualizzato il menu Home. Premi la levetta OPEN per aprire il coperchio vano disco. Inserisci il disco di **TEKKEN™6** con l'etichetta rivolta verso il retro del sistema PSP™, quindi chiudi il coperchio vano disco.

Selezionare l'icona  dal menu Home, quindi selezionare l'icona . Apparirà un'immagine del software. Selezionare l'immagine e premere il tasto X per avviare il caricamento.

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco ed è possibile che alcune di esse provengano da una versione provvisoria, leggermente differente da quella definitiva.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

SALVATAGGIO DEI DATI

Questo titolo dispone di una funzione di autosalvataggio che si attiva ogni volta che esci da una modalità o quando modifichi le impostazioni del menu PROFILO o del menu OPZIONI. È necessario un Memory Stick Duo™ con almeno 128 KB di spazio libero per salvare il gioco.

NOTA: è anche possibile salvare manualmente dal menu SALVA DATI contenuto nel menu OPZIONI.

CARATTERISTICHE WLAN

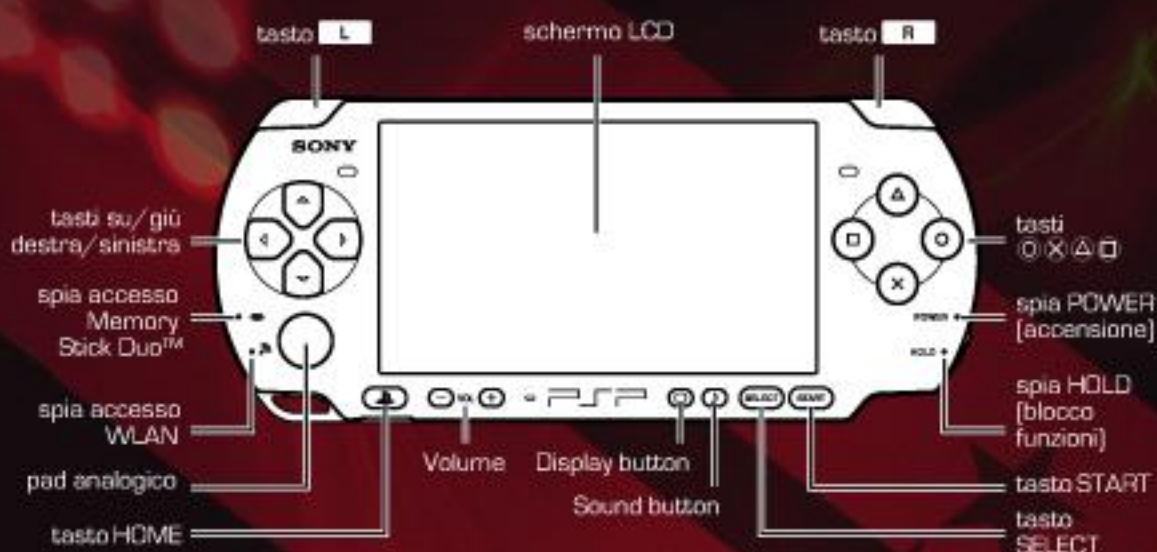
I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.

COMANDI



COMANDI DI GIOCO

Questi sono i comandi di base di **TEKKEN™6**. Per i comandi avanzati, consulta la sezione Azioni o accedi al menu di pausa del gioco.

UTILIZZARE IL SISTEMA PSP™

Di seguito sono elencati i comandi di base per navigare nei menu e muovere il personaggio. Questi comandi possono essere modificati dal menu Impostazione comandi contenuto nel menu OPZIONI.

PAD ANALOGICO:

muovi il personaggio

TASTI DIREZIONALI (UP/DOWN/LEFT/RIGHT):

naviga nei menu, muovi il personaggio

TASTO START:

avvia il gioco, accedi al menu di pausa

tasto ○: annulla, calcio destro

tasto ×: seleziona, calcio sinistro

tasto △: pugno destro

tasto □: pugno sinistro

INIZIARE A GIOCARRE

Una volta avviato il gioco, comparirà la schermata del titolo. Premi il tasto START per accedere al menu di creazione del profilo.

INSTALLAZIONE DATI

È possibile salvare i dati di gioco sul Memory Stick Duo™ per accorciare i tempi di caricamento. Per installare i dati di gioco è necessario un Memory Stick Duo™ con almeno 380 MB di spazio libero.

CREAZIONE DEL PROFILO

All'avvio del gioco dovrai creare un PROFILO. Se ne possiedi già uno, procedi al menu principale.

1. Inserisci il nome.
2. Seleziona il personaggio principale (che verrà visualizzato nel menu principale). Una volta fatto, procedi al menu principale.



MENU PRINCIPALE

Seleziona una modalità di gioco o controlla i dati giocatore. Premi i tasti direzionali per selezionare un menu, quindi premi il tasto X.



DATI GIOCATORE

Controlla il tuo grado, il denaro combattimenti, la percentuale di vittoria e le altre statistiche.

INIZIARE A GIOCARRE

MODALITÀ

Sono disponibili diverse modalità che offrono un approccio differente al combattimento.

BATTAGLIA ARCADE

Nella versione arcade affronti una serie di personaggi controllati dalla CPU.

BATTAGLIA STORIA

Procedi nel gioco mentre segui la trama di un personaggio. Al completamento assisterai a un filmato conclusivo.

BATTAGLIA FANTASMA

Affronta ininterrottamente i personaggi fantasma.

BATTAGLIA SFIDA

Cimentati in diversi tipi di battaglie per ottenere il punteggio migliore.

RETE

Usa la modalità Ad Hoc per affrontare i tuoi amici o scambiare i dati fantasma.

PRATICA

Scegli il tuo personaggio preferito per apprendere i rudimenti o imparare nuove mosse. Premi il tasto START durante il gioco per cambiare le impostazioni.

SCHERMATA E REGOLE

Questa è una spiegazione degli elementi su schermo e delle regole di combattimento. Leggi attentamente questa sezione e ricordati che ogni modalità è caratterizzata da elementi e regole differenti.

CAMPO DI BATTAGLIA

Come esempio useremo una battaglia SOPRAVVIVENZA.



- 1 TEMPO DI GIOCO:** il tempo di gioco trascorso con la modalità attuale.
- 2 NUMERO VITTORIE:** il numero delle vittorie consecutive contro gli avversari.
- 3 DURATA ROUND:** allo scadere del tempo, il giocatore con più energia vince.
- 4 ROUND NECESSARI:** ogni cerchio rappresenta un round. Il numero totale indica i round necessari per vincere.
- 5 BARRA DI ENERGIA:** l'energia del tuo personaggio e dell'avversario. Colpisci il tuo nemico per sfiancarlo e svuota completamente la sua barra per sconfiggerlo.
- 6 NOME PERSONAGGIO:** il tuo nome e quello dell'avversario sono visualizzati sotto le rispettive barre di energia.

MODALITÀ DI GIOCO

BATTAGLIA ARCADE

Sconfiggi in sequenza gli avversari (CPU) per proseguire. Sconfiggili tutti per vincere.

SCHERMATA

Oltre alla normale schermata, vengono visualizzati anche il nome giocatore e il simbolo della promozione.



POSSIBILITÀ DI PROMOZIONE

Significa che vincendo l'incontro passerai al grado successivo.

GRADI E DENARO COMBATTIMENTI

Nella BATTAGLIA ARCADE, vincendo gli incontri, guadagnerai del denaro e passerai di grado. Il denaro può essere utilizzato nel menu PERSONALIZZA per acquistare gli oggetti per il tuo personaggio. Per salire di grado, invece, bisogna accumulare i punti esperienza necessari.

BATTAGLIA FANTASMA

Affronterai dei fantasmi fino all'esaurimento dell'energia. Al termine di ogni incontro è possibile selezionare l'avversario. Selezionando ESCI, tornerai al menu principale.



BATTAGLIA SFIDA

PROVA A TEMPO: affronta la CPU e completa tutti i livelli il più velocemente possibile.

SOPRAVVIVENZA: sconfiggi il maggior numero di avversari con l'energia a disposizione.

CORSA ALL'ORO: infliggi dei danni al tuo avversario per guadagnare del denaro. Varia gli attacchi per ottenere un bonus.



FANTASMI

COS'È UN FANTASMA?

I personaggi CPU dotati di un nome che compaiono nelle modalità come BATTAGLIA ARCADE, sono chiamati "fantasmi". I fantasmi si distinguono per forza e strategia di combattimento.

CREARE UN FANTASMA

Impostando su Sì la funzione di autosalvataggio nel menu SALVA/CARICA, i tuoi dati di gioco verranno salvati automaticamente sotto forma di fantasma.

SCAMBIARE I FANTASMI

Puoi condividere i dati fantasma con i tuoi amici tramite il menu SCAMBIO DATI.

PRATICA

ALLENAMENTO LIBERO

Una modalità di allenamento di base dove è possibile impostare diversi parametri per il tuo personaggio e per quello dell'avversario.



ALLENAMENTO VS CPU

Modalità di allenamento contro la CPU. La forza della CPU può essere modificata.

ALLENAMENTO DIFENSIVO

Ordina all'avversario di eseguire una mossa specifica e allenati nella parata.

NOTA: la modalità di allenamento predefinita è ALLENAMENTO LIBERO.

PROFILO: Cambia i dettagli del tuo profilo o personalizza il personaggio con il denaro dei combattimenti.

GALLERIA: Esamina gli elementi visuali del gioco, inclusi i filmati di apertura e di chiusura.

OPZIONI: Cambia le impostazioni del gioco e dei comandi, inclusi il volume della musica e degli effetti sonori.

GIOCO IN RETE

Affronta un amico o scambia i dati fantasma tramite la modalità Ad Hoc. Assicurati che l'interruttore WLAN sia acceso.

SALA BATTAGLIE

Segui queste istruzioni per usare la funzionalità WLAN della modalità Ad Hoc per affrontare un amico:



1. Dopo aver selezionato SALA BATTAGLIE dal menu RETE, comparirà una lista di avversari disponibili. Scegline uno per iniziare l'incontro.
2. Quando l'avversario accetta l'incontro, la persona che ha lanciato la sfida deve selezionare il numero di round e il limite di tempo. Una volta fatto, non ti resta che scegliere il personaggio e il campo di battaglia.
3. Al termine dell'incontro verrà visualizzato il risultato e avrai accesso alle seguenti opzioni:

SCHERMATA DEL RISULTATO

RIVINCITA: combatti di nuovo con le stesse regole.

SELEZIONE PERSONAGGIO: torna alla schermata di selezione del personaggio.

TORNA ALLA SALA: abbandona l'incontro e torna alla sala.

SCAMBIO DATI

Scambia i dati fantasma con gli altri sistemi PSP™. Puoi anche condividere i tuoi record.

INVIA FANTASMA: invia il tuo fantasma a un altro giocatore.

RICEVI FANTASMA: ricevi il fantasma di un altro giocatore.



Puoi modificare le informazioni del profilo o personalizzare il tuo personaggio con gli oggetti.

IMPOSTAZIONI GIOCATORE

Qui puoi modificare il profilo che hai creato all'inizio del gioco.

Modifica nome giocatore: cambia il nome giocatore attuale.



Personaggio principale: cambia il personaggio principale.

PERSONALIZZA

Acquista gli oggetti e indossali. Scegli il personaggio che desideri personalizzare e seleziona il modello (design) desiderato. Una volta fatto, avrai accesso al menu di personalizzazione.



INDOSSA: indossa un oggetto.

COMPRA: acquista e indossa un oggetto.

PERSONALIZZARE IL PERSONAGGIO

Seleziona una categoria dal menu di personalizzazione per esaminare gli oggetti equipaggiati. Seleziona la parte del personaggio che desideri modificare, quindi scegli l'oggetto da indossare. Possono essere indossati da qualsiasi personaggio.

STATISTICHE

Visualizza le statistiche di vittoria/sconfitta e i punteggi migliori in ogni modalità.



ELENCO FANTASMA

Esamina i dati fantasma degli amici ottenuti tramite SCAMBIO DATI.

OPZIONI

Cambia le impostazioni relative al combattimento, alla musica, ai comandi e così via.

SCHERMATA MENU OPZIONI

Seleziona OPZIONI dal menu principale per accedere all'omonimo menu, quindi scegli una delle seguenti voci.



OPZIONI DI GIOCO

Imposta la difficoltà del computer e i secondi per round. Seleziona PREDEFINITO per ripristinare le impostazioni predefinite.

OPZIONI AUDIO

Cambia il volume della musica e degli effetti sonori. Attiva/Disattiva i sottotitoli.

IMPOSTAZIONE COMANDI

Per modificare la configurazione, muovi il cursore su IMPOSTAZIONI e tieni premuto il tasto desiderato, quindi usa i tasti direzionali o il pad analogico per effettuare la selezione.

SALVA/CARICA

Qui è possibile salvare e caricare manualmente, attivare e disattivare l'autosalvataggio e cancellare i dati salvati. Puoi anche gestire i dati fantasma creati o ricevuti tramite SCAMBIO DATI.

Puoi controllare l'azione con una combinazione di tasti direzionali e tasti frontali. L'impostazione predefinita prevede che il personaggio sia rivolto verso destra.

COMANDI DI BASE

↑ = "Tieni premuto [directional button]"

⇧ = "Premi [directional button]"

Di seguito sono elencati i comandi di base dei personaggi.

MOVIMENTI DI BASE

Avanti	→
Indietro	←
Muove il personaggio in avanti.....	→
Muove il personaggio indietro.....	←

SALTO

Salto	↑ ○ ↖ ○ ↗
Balzo.....	↗
Salto in avanti.....	↗
Salto indietro.....	↖

SCATTO IN AVANTI/INDIETRO

Scatto in avanti	⇒⇒
Scatto indietro.....	⇐⇐
Controlla la distanza scattando velocemente avanti e indietro.	

ABBASSARSI

Abbassarsi	↓ ○ ↘
Avanzare abbassato	↘
↘ ti fa avanzare da abbassato.	
È impossibile retrocedere da abbassato.	

MOVIMENTO LATERALE

In primo piano	↓ ○ ↓ ↓
Sullo sfondo	↑ ○ ↑ ↑
Tieni premuto un tasto direzionale per continuare a muoverti.	

AZIONI

CORSA

Corsa ➡ ➞ ○ ➡ ➡ ➡ ➡
Corre verso l'avversario.

ATTACCHI DI BASE

Tasti ○, ×, △, □

Questi quattro tasti servono per sferrare i pugni e i calci di base.

Tuttavia, al posto dei calci, Steve utilizza delle mosse alternative.

Pugno sinistrotasto ☐

Pugno destrotasto Δ

Calcio sinistrotasto X

Calcio destrotasto **O**

PROIEZIONE

tasto **X** + tasto **□**/tasto **△** + tasto **○**

Premi questi tasti vicino all'avversario per lanciarlo. La proiezione varia a seconda della tua posizione rispetto all'avversario (laterale, alle spalle, ecc.).

PROIEZIONE LUNGA

➡ + tasto □ + tasto × / ➡ + tasto △ + tasto ○

Afferra il tuo avversario mentre avanzi. Sei vulnerabile finché non lo agganci, ma puoi sorprenderlo dalla distanza.

TIPI DI ATTACCHI

Gli attacchi possono essere suddivisi in alti, medi e bassi. Controlla la posizione dell'avversario per variarli in maniera efficace.

ATTACCHI ALTI: colpiscono un avversario in piedi, ma non un avversario abbassato. È possibile bloccarli con la guardia alta.

ATTACCHI MEDI: colpiscono un avversario in piedi o abbassato. È possibile bloccarli con la guardia alta.

ATTACCHI BASSI: colpiscono un avversario in piedi o abbassato. È possibile bloccarli con la guardia bassa. Si possono schivare con un salto.

MOSSE IN CORSA

Se sei troppo lontano dall'avversario, usa una mossa in corsa per accorciare subito le distanze.

PLACCAGGIO

Esegui almeno tre passi in corsa prima di entrare in contatto con l'avversario. Lo manderai in terra per poi montarlo. A questo punto potrai infliggere dei danni aggiuntivi tempestandolo di pugni.

SPALLATA

Esegui almeno quattro passi in corsa prima di entrare in contatto con l'avversario. Questa mossa è invincibile e non può essere contrattaccata durante l'esecuzione.

CROCE IN CORSA

Esegui almeno tre passi e premi tasto  + tasto . Balza verso l'avversario con questa croce media. In caso di riuscita, lo manderai al tappeto.

SCIVOLTA IN CORSA

Esegui almeno tre passi e premi tasto . Attacca l'avversario in scivolata. Alcuni personaggi, come King, eseguono una mossa differente.

ATTACCHI SPECIALI

Alcune mosse possono essere eseguite premendo un tasto specifico. A seconda della situazione, alcuni attacchi infliggono danni maggiori del solito.

AZIONI

INARRESTABILI: mosse speciali imparabili che vengono eseguite con un tasto specifico. Il tasto cambia a seconda del personaggio.

COLPI PULITI: alcune mosse infliggono danni maggiori mandando a segno il colpo a distanza ravvicinata.

CONTRATTACCHI: colpendo l'avversario mentre sta per colpirti, eseguirai un contrattacco infliggendo danni maggiori. Puoi anche stordire l'avversario o mandarlo al tappeto.

GUARDIA

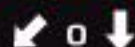
Il modo migliore per neutralizzare gli attacchi è pararli.

GUARDIA ALTA



Para gli attacchi alti e medi, ma è suscettibile agli attacchi bassi.

GUARDIA BASSA



Para gli attacchi bassi e consente di schivare la maggior parte delle proiezioni e degli attacchi alti, ma è suscettibile agli attacchi medi.

CAPRIOLA VELOCE

tasto X o tasto O (in primo piano)/tasto □ o tasto △ (sullo sfondo)

Premi il tasto poco prima di toccare il terreno.

← [capriola all'indietro]/→ [balzo in avanti]

Premi un tasto direzionale poco prima di toccare il terreno per rotolare e rialzarti subito.



DISIMPEGNO

tasto □/tasto △

Premi il tasto mentre l'avversario ti afferra per sfuggire alla presa. Premi il tasto □ per disimpegnarti dalla proiezione tasto □ + tasto X e premi il tasto △ per disimpegnarti dalla proiezione tasto △ + tasto O. Se vieni afferrato lateralmente, premi il tasto pugno corrispondente al lato della presa. È impossibile sfuggire alle prese da dietro.

PARETI E AMBIENTE

Se durante un attacco vieni scagliato contro una parete, c'è il rischio di subire dei danni aggiuntivi. Alcuni livelli sono dotati di pareti e pavimenti distruttibili che aprono delle nuove aree del livello.

PARATE

Premi il tasto mentre il tuo avversario attacca per parare e creare una possibilità di contrattacco.

INVERSIONI

← + tasto O + tasto △/← + tasto □ + tasto X

Alcuni personaggi possono eseguire delle inversioni. Generalmente è possibile invertire soltanto gli attacchi alti e medi, e la riuscita dipende dal tempismo.

PARATA MEDIA/ALTA

← + tasto □ + tasto △/← + tasto X + tasto O

A disposizione solo di alcuni personaggi. Devia gli attacchi alti e medi.

PARATA BASSA



A disposizione di tutti i personaggi. Para un attacco basso per rendere il tuo avversario vulnerabile agli attacchi successivi, come i rimbalzi.

AZIONI

ATTACCO A TERRA

Se il tuo avversario è al tappeto e non accenna a rialzarsi, attaccalo mentre è a terra. Usa una mossa per colpirlo mentre è sdraiato.

PEDATA

Esegui almeno quattro passi e calpesta in corsa il tuo avversario. Se è in piedi, eseguirai una spallata inarrestabile.

RABBIA

Quando l'energia del tuo personaggio raggiunge un certo livello, la barra diventa rossa e si attiva la rabbia. Quando questo accade, la potenza dei tuoi attacchi aumenta consentendoti di mettere alle corde il tuo avversario.

OPZIONI UNA VOLTA AL TAPPETO

Se vieni messo al tappeto, tenta di rialzarti senza che l'avversario ti colpisca. Puoi anche contrattaccare mentre ti rialzi.

RIALZARSI



Non farai altro che rialzarti sul posto. È il modo più veloce per rimettersi in piedi.

CAPRIOLA IN AVANTI E INDIETRO

➡ (in avanti)/⬅ (indietro)

Usa una capriola in avanti o indietro per rialzarti. Utile per controllare la distanza tra te e l'avversario.

CAPRIOLA LATERALE

tasto □ (sullo sfondo)/↓ + tasto □ (in primo piano)

Rotola lateralmente dopo essere andato al tappeto. Al termine della mossa è possibile collegare una capriola in avanti, indietro o un calcio ascensionale.

CALCIO ASCENSIONALE MEDIO/BASSO

tasto X (basso)/ tasto O (medio)

Sferra un calcio basso o medio mentre ti rialzi.

CALCIO DI PUNTA

AL TAPPETO E SUPINO ↓ + tasto X o ↓ + tasto O

Puoi sferrare questo calcio mentre giaci supino con i piedi verso l'avversario. Utile contro gli avversari che stanno tentando di sferrare un attacco a terra.

CALCIO MOLLA

AL TAPPETO MENTRE ESEGUI UNA CAPRIOLA

INDIETRO tasto X + tasto O

Simile al calcio alla caviglia. Puoi eseguirlo con le gambe rivolte verso l'avversario.

CROCE ASCENDENTE

AL TAPPETO MENTRE ESEGUI UNA CAPIOLA

INDIETRO/IN AVANTI tasto □ + tasto △

Puoi eseguirlo con le gambe rivolte verso l'avversario. Gli balzerai contro attaccandolo con una mossa a taglio.

COMBO

Puoi collegare delle mosse tra di loro per sferrare degli attacchi multipli. Questi colpi in sequenza sono conosciuti come combo e infliggono la maggior parte dei danni durante gli incontri.

RICONOSCIMENTI

**Produced by
NAMCO BANDAI GAMES
INC.**

**Developed by
TEKKEN PROJECT**

**Published by
NAMCO BANDAI GAMES
EUROPE, SAS**

**Distributed by
NAMCO BANDAI
PARTNERS SAS**

**NAMCO BANDAI
GAMES EUROPE,
S.A.S.**

PRESIDENT & CEO
Shusuke Takahara

VP SALES & PURCHASE
Kevin Yanagihara

VP MARKETING & LOCAL/QA
Hiroaki Ochiai

BUSINESS UNIT DIRECTOR
Tatsuya Kubota

**LOCALIZATION & QA
DIRECTOR**
Miyuki Devillard

**LOCALIZATION PRODUCT
MANAGER**
Emi Takeuchi

LOCALIZATION SPECIALIST
Jonathan Khersis

**MARKETING PRODUCT
MANAGER**
Kevin Chadaine

**NAMCO BANDAI
PARTNERS**

CEO
Jackie Fromion

COO
Olivier Colcombet

**VP MARKETING AND
PUBLISHING**
Olivier Comte

**PUBLISHING AND PRODUCT
SUPPORT DIRECTOR**
Samuel Gatté

SENIOR PRODUCER
Ai-Lich Nguyen

PRODUCER
Karine Balichard

MARKETING MANAGER
Mathieu Piau

PRODUCT MANAGER
Julien Ramette

**STRATEGIC RELATIONS
COORDINATOR**
Mieko Murakami

LOCALISATION MANAGER
Franck Genty

**LOCALISATION PROJECT
MANAGER**
Emilie Sciortino /
Aurélie Baudy

**QUALITY CONTROL
MANAGER**
Vincent Laloy

**QUALITY CONTROL PROJECT
MANAGERS**
Bertrand Mangin
Olivier Robin



RICONOSCIMENTI

CERTIFICATION PROJECT MANAGER

Claire McGowan

ENGINEERING PROJECT MANAGERS

Stéphane Entéric

Emeric Polin

ENGINEERING EXPERT

Pascal Guillen

VP OPERATIONS

Christophe Delanoy

PMATS AND MANUFACTURING MANAGER

Caroline Fauchille

PMATS PROJECT MANAGER

Céline Vilgicquel

COPYWRITER

Vincent Hattenberger

MANUFACTURING COORDINATORS

Delphine Doncieux

Elise Pierrel

Mike Shaw

PLANNING PROJECT MANAGER

Laurence Dury

LOCAL MARKETING TEAM

UK

David Miller

Lauren Bradley

FRANCE

Antoine Jamet

DEUTSCHLAND

Frieder Bartussek

IBERICA

Pablo Tamargo Sitges

Laura Aznar Bertran

ITALY

Mario Vacca

BENELUX

Nico Deleu

NORDIC

Kalle Lagerroos

HELLAS

Chris Altiparmakis

ISRAEL

Moran Lihi

AUSTRALIA

Leesa Byrne

Raelene Knowles

SPECIAL THANKS TO:

HP GDAS - Testing;

Vedavyas K P

Veerendra Naik

Gaurav Kudva

Sumeet Mohapatra

Shekar Dongdi Vasanth

Sunil A.S

Santosh Banthanai

Lakshminarayan T. S.

Keywords International and
Sandy Roethig

Take Off

Synthesis Milano

Synthesis Iberia Madrid



Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26 (\$2.46 Minute, Price subject to change without notice.)		namcobandaipartners@6-bit.com.au www.namcobandaipartners.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (1,35€ Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	de.support@namcobandaipartners.com www.de.namcobandaipartners.com
• Belgique	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	dk.support@namcobandaipartners.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	fi.support@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)		www.namcobandaipartners.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 60 (0,15€/min. de lundi au samedi de 10h-23h non stop)	Support Technique BP 30003 23511 Cestas Cedex	www.namcobandaipartners.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 (1,24€/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883	de.support@namcobandaipartners.com
• Greece	+30 210 60 18 800	-	gr.support@namcobandaipartners.com
• Italia	-	-	it.support@namcobandaipartners.com www.it.namcobandaipartners.com
• Nederland	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	no.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	pt.support@namcobandaipartners.com www.pt.namcobandaipartners.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.support@namcobandaipartners.com www.il.namcobandaipartners.com
• España	Servicio de atención al cliente: Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00	+34 902 10 18 67	es.support@namcobandaipartners.com www.es.namcobandaipartners.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfrö måndag till fredag	-	se.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-529300 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-770780	de.support@namcobandaipartners.com
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.support@namcobandaipartners.com www.uk.namcobandaipartners.com



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown,
please visit playstation.com for contact details.



TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

ULES-01376

"PS", "PlayStation", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3296580800124

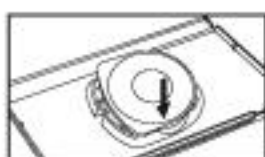
THE TEKKEN 6™



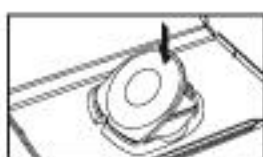
namco®

SICHERHEITSHINWEISE

Diese Datenträger enthält Software für das PSP™ (PlayStation®Portable)-System. Verwenden Sie diese Datenträger niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. Lesen Sie sich das Benutzerhandbuch des PSP™-Systems sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung zu gewährleisten. Bewahren Sie die Datenträger niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie keinem direkten Sonnenlicht aus. Verwenden Sie keine beschädigten oder verformten Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.



Drücken Sie – wie auf der Abbildung zu sehen – eine Seite der Disc nach unten und ziehen Sie sie dann vorsichtig heraus. Bei zu kraftvollem Vorgehen könnte die Disc beschädigt werden.



Platzieren Sie die Disc – wie auf der Abbildung zu sehen – indem Sie sie vorsichtig nach unten drücken, bis sie einrastet. Bei fehlerhafter Handhabung könnte die Disc beschädigt werden.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spiele Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

RAUBKOPIEN

Das PSP™-System und diese Disc enthalten technische Schutzmechanismen, um die unautorisierte Vervielfältigung der urheberrechtlich geschützten Daten auf diesem Datenträger zu verhindern. Die unautorisierte Nutzung eingetragener Warenzeichen oder die unautorisierte Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Daten durch die Umgehung dieser Maßnahmen oder auf sonstigem Wege ist von Rechtswegen untersagt.

Wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte oder Raubkopiemethoden besitzen, die zur Umgehung unserer technischen Schutzmechanismen dienen, senden Sie bitte eine E-Mail an anti-piracy@eu.playstation.com oder rufen Sie Ihren örtlichen Kundendienst unter der im hinteren Teil dieses Handbuchs angegebenen Nummer an.

EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. **BITTE BEACHTEN SIE:** Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie www.pegi.info für weitere Informationen.

PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:



Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:



Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spiele-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie
www.pegionline.eu
für weitere Informationen.



ULES-01376

NUR ZUR PERSÖNLICHEN NUTZUNG: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PSP™ (PlayStation®Portable)-Systemen lizenziert. Jeder unberechtigte Zugriff, und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. Der WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORIZIERT. Spieler unter 18 Jahren bedürfen einer elterlichen Erlaubnis. Nur für den Verkauf in Europa, dem mittleren Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

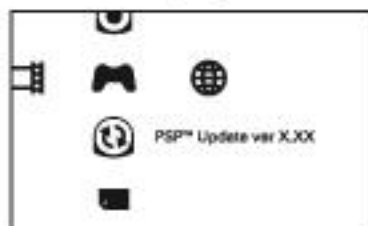
“PS”, “PlayStation” and “PSP” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Made in Austria. All rights reserved.

AKTUALISIERUNG DER SYSTEM-SOFTWARE

Dieses PSP™Game enthält ein System-Software-Aktualisierung für das PSP™-System. Sie benötigen diese Aktualisierung, sobald eine „Aktualisierungsanfrage“ zu Beginn des Spiels auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Eine System-Software-Aktualisierung durchführen

Die Aktualisierungsdaten werden mit dem Symbol hier im Home-Menü abgebildeten Symbol angezeigt.



Sie können die System-Software Ihres PSP™-Systems aktualisieren, indem Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Bevor Sie die Aktualisierung durchführen, sollten Sie die Versionsnummer der Aktualisierungsdaten überprüfen.

- Entfernen Sie während der Aktualisierung nicht den Netzanschluss.
- Schalten Sie während der Aktualisierung das PSP™-System nicht aus und entfernen Sie nicht das PSP™Game.
- Brechen Sie die Aktualisierung nicht ab, bis sie vollständig abgeschlossen ist, da sonst möglicherweise das PSP™-System beschädigt werden kann.

Überprüfen, ob die Aktualisierung erfolgreich war

Wählen Sie „Einstellungen“ aus dem Home-Menü und dann die „System-Einstellungen“-Option. Wählen Sie „System-Information“. Wenn die „System-Software“-Versionsnummer auf dem Bildschirm mit der Versionsnummer der Aktualisierungsdaten übereinstimmt, war die Aktualisierung erfolgreich.

Weitere Informationen zur Aktualisierung der System-Software des PSP™-Systems finden Sie auf der folgenden Website: eu.playstation.com

ALTERSFREIGABESTUFE

Diese PSP™Game Software besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie im PSP™-System einstellen, um das Abspielen eines PSP™Games zu verhindern, dessen Jugendschutzeinstufung höher ist als die auf dem PSP™-System eingestellte Altersfreigabe. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Benutzerhandbuch zu Ihrem PSP™-System.

Dieses Spiel wurde nach dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem klassifiziert. Die „PEGI“-Alterseinstufung und -Inhaltshinweise finden Sie auf der Spielverpackung (ausgenommen alle Gebiete, in denen ein anderes Einstufungssystem gesetzlich vorgeschrieben ist). Das Verhältnis zwischen dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem und dem Altersfreigabestufe-System gestaltet sich wie folgt:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	„PEGI“- ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	ALTERSGRUPPE
9	18	Keine Jugendfreigabe
7	16	Frei ab 16 Jahre
5	12	Frei ab 12 Jahre
3	7	Frei ab 6 Jahre
2	3	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PSP™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.





TM

VOR DEM SPIEL	06
STEUERUNG	08
DAS SPIEL STARTEN	09
BILDSCHIRM & KAMPFREGELN	11
SPIELMODI	12
NETZWERKSPIEL	14
OPTIONEN	16
AKTIONEN	17
MITWIRKENDE	24
KUNDENDIENST	26

INHALT

WARNUNG.

Die Bewegungen und Aktionen in diesem Spiels eignen sich nicht zur Nachahmung, da sie gefährlich sind und zu schweren Verletzungen führen können.

VOR DEM SPIEL

Richten Sie Ihr PSP™ System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalten Sie das PSP™-System ein, die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet dann grün auf und das Home-Menü wird angezeigt. Drücken Sie die OPEN-Verriegelung, um das Disc-Fach zu öffnen. Legen Sie den „TEKKEN™6“-Datenträger mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite Ihres PSP™-Systems ein und schließen Sie sorgfältig das Disc-Fach.

Wählen Sie aus dem HOME-Menü das -Symbol und anschließend das -Symbol. Nun erscheint ein Bild der Software. Wählen Sie dieses Bild aus und drücken Sie die X-Taste, um den Ladevorgang zu starten.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für diese Anleitung wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

DATEN SPEICHERN

Dieses Spiel speichert automatisch, sodass deine Spieldaten jedes Mal gespeichert werden, wenn du einen Modus verlässt oder eine Einstellung unter „PROFIL“ oder „OPTIONEN“ änderst. Um das Spiel speichern zu können, benötigst du einen Memory Stick Duo™ mit mindestens 128 KB freiem Speicherplatz.

HINWEIS: Du kannst das Spiel auch manuell über „DATEN SPEICHERN“ unter „OPTIONEN“ speichern.



WIRELESS-(WLAN)- FUNKTIONEN

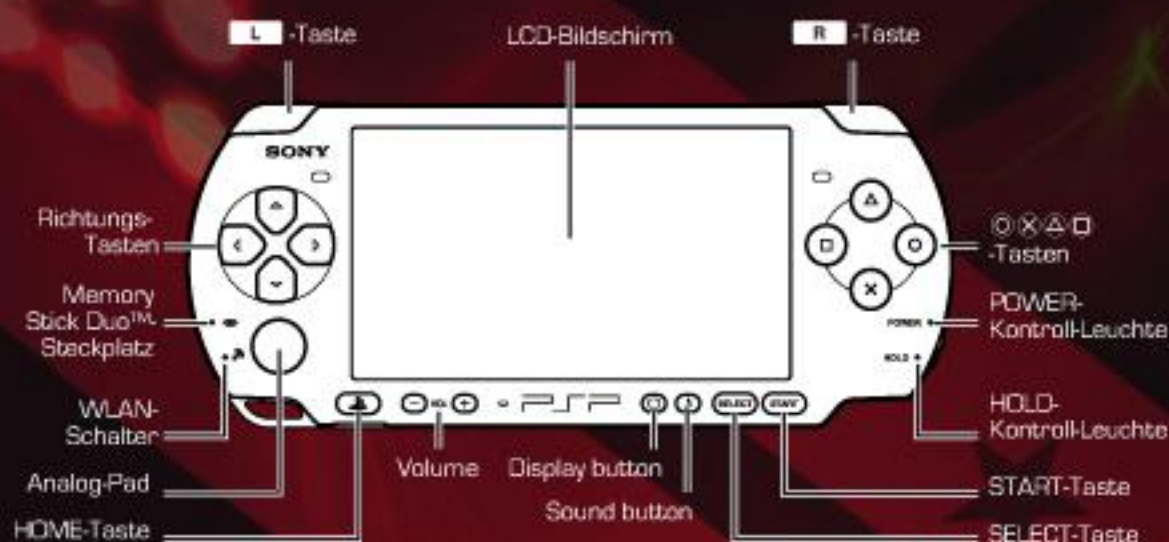
Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.

STEUERUNG



SPIELSTEUERUNG

Im Folgenden wird die Grundsteuerung für **TEKKEN™6** beschrieben. Die spezielle Steuerung ist unter „Aktion“ oder im Pausenmenü des Spiels zu finden.

VERWENDUNG DER PSP™

Die Grundsteuerung für Menübildschirme und Charakterbewegung ist unten aufgelistet. Diese Steuerung kann in den „OPTIONEN“ unter „Steuerungseinstellung“ angepasst werden.

ANALOG-PAD:

Charakter bewegen

RICHTUNGSTASTEN ↑↓←→:

Menüpunkte auswählen, Charakter bewegen

START-TASTE:

Spiel starten, Pausenmenü aufrufen

O-Taste: Abbrechen, Rechter Tritt

X-Taste: Auswählen, Linker Tritt

△-Taste: Rechter Schlag

□-Taste: Linker Schlag

DAS SPIEL STARTEN

Wenn du das Spiel startest, erscheint der Titelschirm.

Drücke die START-Taste, um ins Menü zur Profilerstellung zu gelangen.

DATEN INSTALLIEREN

Die Spieldaten können auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert werden, um die Ladezeit zu verkürzen. Um die Spieldaten zu installieren, ist ein Memory Stick Duo™ mit mindestens 380 MB freiem Speicherplatz nötig.

PROFIL ERSTELLEN

Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, erstellst du ein PROFIL. Besitzt du bereits ein Profil, kannst du direkt zum Hauptmenü gehen.



1. Gib deinen Namen ein.
2. Wähle deinen Hauptcharakter (er wird im Hauptmenü angezeigt). Nach Fertigstellung gelangst du ins Hauptmenü.

HAUPTMENÜ

Wähle einen Spielmodus oder überprüfe deine Spielerdaten. Wähle mit den Richtungstasten ein Menü aus und drücke zum Bestätigen die X-Taste.



SPIELERDATEN

Überprüfe den aktuellen Rang, das Kampfgeld und andere Statistiken.

DAS SPIEL STARTEN

MODI

Es gibt viele unterschiedliche Kampfmodi.

ARCADE-KAMPF

In der Arcade-Version trittst du gegen viele computergesteuerte Gegner an.

STORY-KAMPF

Spiele das Spiel und folge dabei der Handlung eines Charakters. Am Ende der Story erscheint das Endvideo.

GEISTERKAMPF

Kämpfe gegen unzählige Geister Charaktere.

HERAUSFORDERUNG

Bekämpfe deine Gegner in verschiedenen Kämpfen und erziele die meisten Punkte.

NETZWERK

Spiele im Ad-hoc-Modus gegen Freunde oder tausche Geisterdaten aus.

TRAINING

Wähle deinen Lieblingscharakter aus um die Grundbewegungen oder neue Moves zu erlernen. Drücke die START-Taste, um die Einstellungen zu ändern.



BILDSCHIRM & KAMPFEREGELN

Hier werden Bildschirmgrafik und Kampfregeln erklärt. Lies diesen Abschnitt sorgfältig durch, denn die verschiedenen Modi haben unterschiedliche Darstellungen/Kampfregeln.

KAMPFBILDSCHIRM

Als Beispiel nehmen wir hier den „ÜBERLEBENSKAMPF“.



- ❶ **SPIELZEIT:** Die Zeit, die der Spieler im aktuellen Modus verbracht hat.
- ❷ **SIEGE:** Die Anzahl hintereinanderfolgender Siege gegen die Gegner.
- ❸ **ZEITLIMIT:** Sobald das Zeitlimit erreicht ist, wird der Spieler mit der meisten Energie zum Sieger erklärt.
- ❹ **RUNDEN BIS ZUM SIEG:** Jeder Kreis repräsentiert eine Runde des jeweiligen Levels. Die Anzahl der Kugeln zeigt die zum Sieg benötigten Runden an.
- ❺ **GESUNDHEITSANZEIGE:** Zeigt die Gesundheit deines Charakters und des Gegners an. Du kannst die Gesundheit deiner Gegner reduzieren, indem du sie angreiffst. Senkst du ihre Gesundheit auf null, gewinnst du eine Runde.
- ❻ **CHARAKTERNAME:** Dein Name und der Name deines Gegners werden unter der jeweiligen Gesundheitsanzeige angezeigt.

SPIELMODI

ARCADE-KAMPF

Besiege einen gegnerischen Kämpfer (CPU) nach dem anderen, um voranzukommen. Wenn du alle Gegner besiegst, hast du gewonnen.

DER BILDSCHIRM

Zusätzlich zum normalen Bildschirm werden Spielernamen und ein Beförderungssymbol angezeigt.



BEFÖRDERUNGSSCHANCE

Wenn du diesen Kampf gewinnst, kannst du deinen Rang verbessern.

RÄNGE UND KAMPFGELD

Im „ARCADE-KAMPF“ erhältst du Kampfgeld für gewonnene Kämpfe und steigerst deinen Rang. Mit Kampfgeld kannst du unter „ANPASSEN“ Gegenstände für deinen Charakter kaufen.

Deinen Rang kannst du steigern, indem du die notwendigen Erfahrungspunkte sammelst.

GEISTERKAMPF

Du stehst Geistern gegenüber und bekämpfst sie, bis du verloren hast. Nach jedem Kampf kannst du deinen Gegner auswählen. Wenn du in der Gegnerauswahl auf „ENDE“ gehst, kehrst du zum Hauptmenü zurück.



HERAUSFORDERUNG

ZEITANGRIFF: Kämpfe gegen computergesteuerte Gegner und bestehe alle Level in möglichst kurzer Zeit.

ÜBERLEBEN: Besiege möglichst viele Gegner mit begrenzter Gesundheit.

GOLDRAUSCH: Füge deinem Gegner Schaden zu, damit du Kampfgeld erhältst. Variiere deine Angriffe, um einen Bonus zu erhalten.



GEISTER

WAS IST EIN GEIST?

CPU-Charaktere, die einen Namen haben und in Spielmodi wie dem „ARCADE-KAMPF“ erscheinen, werden „Geister“ genannt. Geister sind unterschiedlich stark und kämpfen verschieden.

EINEN EIGENEN GEIST ERSTELLEN

Wenn die automatische Speicherfunktion unter „SPEICHERN / LADEN“ AN ist, werden deine Spieldaten automatisch als Geist gespeichert.

GEISTER AUSTAUSCHEN

Über „DATENAUSTAUSCH“ kannst du deine Geisterdaten mit deinen Freunden austauschen.

TRAINING FREESTYLE

Dies ist ein einfacher Trainingsmodus, in dem du die Parameter deines Charakters und deiner Gegner frei einstellen kannst.



VS-CPU-TRAINING

Trainiere gegen einen computergesteuerten Gegner. Du kannst die Stärke des Gegners einstellen.

VERTEIDIGUNGSTRAINING

Lege einen Move deines Gegners fest, damit du die Verteidigung dagegen üben kannst.

HINWEIS: Das Training ist standardmäßig auf „FREESTYLE“ eingestellt.

PROFIL: Hier kannst du die Profildetails ändern oder deinen Charakter mithilfe des Kampfgeldes anpassen.

GALERIE: Hier kannst du dir das Videomaterial des Spiels ansehen, wie zum Beispiel die Anfangs- und Endvideos.

OPTIONEN: Hier kannst du neben deinem Namen und den Spielsteuerungseinstellungen auch die Einstellungen der Musik und der Soundeffekte ändern.

NETZWERKSPIEL

Kämpfe gegen einen Freund oder tausche Geisterdaten über den Ad-hoc-Modus aus. Stelle bitte sicher, dass der WLAN-Schalter eingeschaltet ist.

KAMPFLOBBY

Folge diesen Schritten, um mit den WLAN-Funktionen des Ad-hoc-Modus gegen einen Freund anzutreten:



1. Wenn du „KAMPFLOBBY“ im NETZWERK-Menü ausgewählt hast, erscheint eine Liste mit verfügbaren Gegnern. Im Lobby-Bildschirm kannst du einen dieser verfügbaren Gegner auswählen und den Kampf beginnen.
2. Sobald sich ein Gegner zum Kampf bereit erklärt, wählt derjenige, der den Kampf vorgeschlagen hat, die Anzahl der Runden und das Zeitlimit aus. Sobald die Kampfregeln feststehen, wählst du einen Gegner und einen Kampfelevel aus.
3. Nach dem Ende des Kampfes werden das Ergebnis und zusätzlich die folgenden Optionen angezeigt:

ERGEBNISÜBERSICHT

RÜCKKAMPF: Kämpfe erneut unter denselben Bedingungen.

CHARAKTERAUSWAHL: Zur Charakterauswahl zurückkehren.

ZURÜCK ZUR LOBBY: Den Kampf beenden und zur Lobby zurückkehren.

DATENAUSTAUSCH

Geisterdaten mit anderen PSP™-Systemen austauschen. Du kannst Daten wie Highscore-Listen und Geister mit anderen Spielern teilen.



GEIST SENDEN: Deinen Geist an einen anderen Spieler senden.

GEIST EMPFANGEN: Einen Geist von einem anderen Spieler erhalten.



Hier kannst du dein Profil bearbeiten oder deinen Charakter mit Gegenständen ausrüsten.

SPIELEREINSTELLUNGEN

Hier kannst du das Profil bearbeiten, das du am Anfang des Spiels erstellt hast.

Spielernamen bearbeiten: Den aktuellen Spielernamen ändern.

Hauptcharakter-Auswahl: Den aktuellen Hauptcharakter ändern.



ANPASSEN

Gegenstände kaufen und anlegen. Wähle einen Charakter, den du anpassen möchtest, und das

Charaktermodell (Design). Sobald du deine Auswahl getroffen hast, wird das Menü zum Anpassen angezeigt.



AUSRÜSTEN: Einen Gegenstand anlegen.

KAUFEN: Einen Gegenstand kaufen und anlegen.

DEINEN CHARAKTER ANPASSEN

Wähle unter Anpassen eine Kategorie aus, um zu zeigen, welche Gegenstände du derzeit angelegt hast. Wähle den Bereich des Charakters aus, den du anpassen möchtest, und wähle den Gegenstand, der angelegt werden soll. Die Gegenstände können jedem Charakter angelegt werden.

ERGEBNISSE

Hier kannst du dir die Statistiken über Siege/Niederlagen und Highscores in den verschiedenen Spielmodi ansehen.



GEISTERLISTE

Hier kannst du dir die Geisterdaten deiner Freunde ansehen, die du per „DATENAUSTAUSCH“ erhalten hast.

OPTIONEN

Hier können Konfigurationen hinsichtlich Kampf, Musik, Steuerung und anderen Optionen, vorgenommen werden.

OPTIONSMENÜ

Gehe im Hauptmenü auf „OPTIONEN“, dann wird das Optionsmenü angezeigt. Wähle eine der folgenden Optionen aus.



SPIELOPTIONEN

Hier kannst du den Schwierigkeitsgrad des Computers und das Zeitlimit einstellen. Wähle „STANDARD“ aus, um alle Einstellungen zurückzusetzen.

SOUNDOPTIONEN

Hier kannst du die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte ändern. Du kannst hier ebenfalls einstellen, ob Untertitel angezeigt werden sollen.

STEUERUNGSEINSTELLUNGEN

Um die Zuordnung einer Taste zu ändern, bewege den Cursor auf „EINSTELLUNGEN“ und halte die zu ändernde Taste gedrückt und wähle gleichzeitig mit den Richtungstasten oder dem Analog-Pad aus.

SPEICHERN / LADEN

Hier hast du die Möglichkeit, manuell zu speichern /zu laden. Hier kannst du automatisches Speichern auf an / aus setzen und Speicherdaten löschen.

Außerdem kannst du hier deine Geisterdaten per DATENAUSTAUSCH erstellen und empfangene Geisterdaten verwalten.



Aktionen lassen sich durch eine Kombination aus Richtungstasten und Befehlstasten durchführen. Standardmäßig gehen alle Befehle davon aus, dass der Charakter nach rechts blickt.

GRUNDSTEUERUNG

↑ = „Richtungstasten halten“

↑ = „Richtungstasten antippen“

Unten siehst du die Grundsteuerung der Charaktere.

NORMALE BEWEGUNG

Vorwärtsgehen	→
Rückwärtsgehen	←
Charakter vorwärts bewegen	→
Charakter rückwärts bewegen.....	←

SPRINGEN

Springen	↑ oder ↖ oder ↗
Hüpfen	↗
Vorwärtsspringen	↗
Rückwärtsspringen.....	↖

VORWÄRTSSCHRITT / RÜCKWÄRTSSCHRITT

Vorwärtsschritt	⇒⇒
Rückwärtsschritt	⇐⇐

Mit dem Vorwärts- und Rückwärtsschritt kannst du die Distanz schnell variieren.

HOCKE

Hocke	↓ oder ↘
In der Hocke vorwärts	↘

↘ bewegt dich in der Hocke vorwärts.

Du kannst in der Hocke nicht rückwärtsgehen.

SEITSCHRITT

In den Vordergrund	↓ oder ↓↓
In den Hintergrund	↑ oder ↑↑

Halte eine Richtungstaste gedrückt, um dich weiter zu bewegen.

AKTIONEN

RENNEN

Rennen.....⇨➡ oder ⇨⇨⇨
Renne auf deinen Gegner zu.

GRUNDANGRIFFE

O-, X-, Δ-, □-Taste

Mit diesen 4 Tasten kannst du deine Schläge und Tritte durchführen.

Steve verfügt statt Tritten jedoch über spezielle Moves.

Linker Schlag	□-Taste
Rechter Schlag	Δ-Taste
Linker Tritt.....	X-Taste
Rechter Tritt.....	O-Taste

WÜRFE

X- + □- / Δ- + O-Taste

Benutze diese Befehle in der Nähe eines Gegners, um ihn zu werfen und ihm großen Schaden zuzufügen. Es gibt drei verschiedene Wurfarten, die von der jeweiligen Position zum Gegner abhängen. (Von der Seite, hinten usw.)

WEITER WURF

➡ □- + X- / ➡ Δ- + O-Taste

Ergreife deinen Gegner, wenn du vorwärtsgehst. Allerdings bist du verwundbar, bis du deinen Gegner gepackt hast, kannst ihn aber außerhalb seiner Angriffsreichweite überraschen.

ANGRIFFSARTEN

Angriffe lassen sich in Hohe, Mittlere und Niedrige Angriffe einteilen. Setze jede Angriffsart abhängig von der Position des Gegners effektiv ein.

HOHER ANGRIFF: Dieser Angriff trifft einen stehenden Gegner. Kann einen Gegner in der Hocke nicht treffen. Eine stehende Abwehr verhindert Schaden.



MITTLERER ANGRIFF: Dieser Angriff trifft sowohl stehende Gegner als auch Gegner in der Hocke. Eine stehende Abwehr verhindert Schaden.

NIEDRIGER ANGRIFF: Dieser Angriff trifft sowohl stehende Gegner als auch Gegner in der Hocke. Eine Abwehr in der Hocke verhindert Schaden. Kann durch einen Sprung verhindert werden.

RENNENDE MOVES

Wenn sich zwischen dir und deinem Gegner ein großer Abstand befindet, kannst du die Distanz durch Rennen schnell überbrücken.

TACKLING

Du rammst deinen Gegner aus mindestens 3 Schritten Entfernung. Du wirfst deinen Gegner um und positionierst dich über ihm. Jetzt kannst du ihm durch Schläge zusätzlichen Schaden zufügen.

NICHT ABWEHRBARER SHOULDER TACKLE

Du rammst deinen Gegner aus mindestens 4 Schritten Entfernung. Diesen Angriff kann dein Gegner nicht abwehren.

RUN CHOP

Renne mindestens 3 Schritte und drücke die □- + △- Taste. Mit diesem mittleren Cross Chop springst du auf deinen Gegner zu. Wenn du Erfolg hast, wirfst du deinen Gegner um.

DASH SLIDING

Renne mindestens 3 Schritte und drücke die ○-Taste. Führe jetzt eine Niedrige Sliding Attack durch. Einige Charaktere, wie beispielsweise King, führen einen anderen Move durch.

SPEZIALANGRIFFE

Bestimmte Moves können durch einen speziellen Tastenbefehl ausgelöst werden. Je nach Situation verursachen manche Angriffe mehr Schaden als gewöhnlich.

AKTIONEN

NICHT ABWEHRBAR: Ein spezieller nicht abwehrbarer Move wird durch einen bestimmten Tastenbefehl durchgeführt. Jeder Charakter besitzt einen anderen Befehl.

SAUBERER TREFFER: Manche Moves verursachen mehr Schaden, wenn sie den Gegner aus der Nähe treffen.

GEGENANGRIFF: Wenn dein Angriff einen Gegner trifft, der dich angreifen wollte, verursacht der Gegenangriff mehr Schaden als ein gewöhnlicher Angriff. Du kannst deinen Gegner bewusstlos oder zu Boden schlagen.

ABWEHR

Angriffe lassen sich am besten durch Abwehr begegnen.

STEHENDE ABWEHR



Wehrt hohe und Mittlere Angriffe ab, ist aber Niedrigen Angriffen gegenüber anfällig.

HOCKENDE ABWEHR

↙ oder ↓

Wehrt Niedrige Angriffe ab und weicht den meisten Hohen Angriffen und Würfungen aus, kann Mittlere Angriffe aber nicht abwehren.

SCHNELLE ROLLE

×-Taste oder ○-Taste (Vordergrund) / □-Taste oder △-Taste (Hintergrund)

Drücke die Taste, kurz bevor du auf dem Boden aufkommst.

← (Rolle rückwärts) / → (Vorwärts springen)

Drücke eine Richtungstaste, wenn du fast den Boden berührst, um dich schnell aus dem Bereich zu rollen, in dem du aufgekommen bist, und um aufzustehen.

WURF VERHINDERN

□-Taste / △-Taste

Gib den Befehl, wenn dich dein Gegner packen will, damit du den Wurf verhindern kannst. Drücke die □-Taste gegen die □- + X-Taste und die △-Taste gegen die △- + O-Taste. Wenn du von der Seite gepackt wirst, drücke die Schlag-Taste auf der Seite, auf der sich dein Gegner befindet. Würfe von hinten kannst du nicht verhindern.

WÄNDE UND LEVEL

Wenn du angegriffen und an eine Wand geworfen wirst, erhältst du manchmal zusätzlichen Schaden. In manchen Levels gibt es Wände und Böden, die zerstört werden können und du dadurch in einen anderen Bereich des Levels gelangen kannst.

PARADE

Gib diesen Befehl, wenn dein Gegner angreift, um den Angriff zu parieren und um die Gelegenheit zum Gegenangriff zu erhalten.

REVERSALS

← O- + △-Taste / ← □- + X-Taste

Manche Charaktere können bei Angriffen Reversals durchführen. Die meisten Charaktere können nur Hohe und Mittlere Angriffe umkehren, wenn die zeitliche Abstimmung passt.

HOHE / MITTLERE PARADE

← □ + △-Taste + △-Taste / ← X-Taste + O-Taste

Nur bestimmte Charaktere können dies verwenden. Sie können Hohe und Mittlere Angriffe parieren.

NIEDRIGE PARADE



Diese Technik beherrschen alle Charaktere. Wenn du einen Niedrigen Angriff parierst, ist dein Gegner anfällig für nachfolgende Angriffe, gleich wie beim Abprallen.

AKTIONEN

BODENANGRIFF

Befindet sich dein Gegner am Boden und steht nicht auf, kannst du ihn am Boden angreifen. "Setze dann einen niedrigen Angriff ein um ihn zu treffen.

STURMANGRIFF

Renne mindestens 4 Schritte auf deinen Gegner zu und ramme ihn. Wenn er nicht am Boden liegt, führst du einen nicht abwehrbaren Shoulder Tackle durch.

ZORN

Wenn die Gesundheit deines Charakter unter einen bestimmten Wert sinkt, wird der Balken rot und „Zorn“ ist aktiviert. Deine Angriffe verursachen jetzt mehr Schaden, sodass du dich gegen deinen Gegner wehren kannst.

STEUERUNG AM BODEN

Wenn du am Boden liegst, musst du versuchen aufzustehen, ohne das dich dein Gegner dabei angreift. Du kannst auch einen Gegenangriff durchführen, wenn du aufstehst.

AUFSTEHEN



Du stehst dort auf, wo du dich gerade befindest. Das ist die schnellste Art aufzustehen.

VORWÄRTS- & RÜCKWÄRTSSALTO

➡ (Vorwärts) / ⬅ (Rückwärts)

Steh mit einer Rolle rückwärts oder vorwärts auf. Hiermit kannst du schnell die Distanz zwischen dir und deinem Gegner beeinflussen.

SEITROLLE

□-Taste (Hintergrund) / ↓ + □-Taste (Vordergrund)

Rolle dich zur Seite, nachdem du niedergeschlagen wurdest. Nach einer SEITROLLE kannst du auch eine Vorwärtsrolle, Rückwärtsrolle oder einen Tritt beim Aufstehen machen.

NIEDRIGER/MITTLERER TRITT BEIM AUFSTEHEN

X-Taste (Niedrig) / O-Taste (Mittel)

Führe einen Niedrigen oder Mittleren Tritt beim Aufstehen durch.

TOE KICK BEIM AUFSTEHEN

WENN DU AM BODEN LIEGST UND NACH OBEN

BLICKST ↓ + X-Taste oder ↓ + O-Taste

Du kannst diesen Tritt ausführen, wenn du am Boden liegst, nach oben blickst und die Füße zu deinem Gegner zeigen. Dieser Move ist effektiv gegen einen Gegner, der sich dir nähert, um einen Bodenangriff durchzuführen.

SPRING KICK

WENN DU AM BODEN LIEGST UND EINE ROLLE

RÜCKWÄRTS DURCHFÜHRST X-Taste + O-Taste

Ähnlich wie beim Toe Kick kannst du diesen Kick durchführen, wenn deine Füße zum Gegner zeigen.

RIISING CROSS CHOP

WENN DU AM BODEN LIEGST UND EINE ROLLE

RÜCKWÄRTS/VORWÄRTS DURCHFÜHRST □-Taste + △-Taste

Dieser Move kann eingesetzt werden, wenn deine Füße zum Gegner zeigen. Du springst auf deinen Gegner zu und greifst ihn mit einem Chop-Move an.

COMBOS

Du kannst bestimmte Moves kombinieren, sodass sie einen Angriff mit vielen Treffern ergeben. Diese Kettenangriffe werden Combos genannt und richten im Kampf den meisten Schaden an.

MITWIRKENDE

**Produced by
NAMCO BANDAI GAMES
INC.**

**Developed by
TEKKEN PROJECT**

**Published by
NAMCO BANDAI GAMES
EUROPE, SAS**

**Distributed by
NAMCO BANDAI
PARTNERS SAS**

**NAMCO BANDAI
GAMES EUROPE,
S.A.S.**

PRESIDENT & CEO
Shusuke Takahara

VP SALES & PURCHASE
Kevin Yanagihara

VP MARKETING & LOCAL/QA
Hiroaki Ochiai

BUSINESS UNIT DIRECTOR
Tatsuya Kubota

**LOCALIZATION & QA
DIRECTOR**
Miyuki Devillard

**LOCALIZATION PRODUCT
MANAGER**
Emi Takeuchi

LOCALIZATION SPECIALIST
Jonathan Khersis

**MARKETING PRODUCT
MANAGER**
Kevin Chadaine

**NAMCO BANDAI
PARTNERS**

CEO
Jackie Fromion

COO
Olivier Colcombet

**VP MARKETING AND
PUBLISHING**
Olivier Comte

**PUBLISHING AND PRODUCT
SUPPORT DIRECTOR**
Samuel Gatté

SENIOR PRODUCER
Ai-Lich Nguyen

PRODUCER
Karine Balichard

MARKETING MANAGER
Mathieu Piau

PRODUCT MANAGER
Julien Ramette

**STRATEGIC RELATIONS
COORDINATOR**
Mieko Murakami

LOCALISATION MANAGER
Franck Genty

**LOCALISATION PROJECT
MANAGER**
Emilie Sciortino /
Aurélie Baudy

**QUALITY CONTROL
MANAGER**
Vincent Laloy

**QUALITY CONTROL PROJECT
MANAGERS**
Bertrand Mangin
Olivier Robin



CERTIFICATION PROJECT MANAGER

Claire McGowan

ENGINEERING PROJECT MANAGERS

Stéphane Entéric

Emeric Polin

ENGINEERING EXPERT

Pascal Guillen

VP OPERATIONS

Christophe Delanoy

PMATS AND MANUFACTURING MANAGER

Caroline Fauchille

PMATS PROJECT MANAGER

Céline Vilgicquel

COPYWRITER

Vincent Hattenberger

MANUFACTURING COORDINATORS

Delphine Doncieux

Elise Pierrel

Mike Shaw

PLANNING PROJECT MANAGER

Laurence Dury

LOCAL MARKETING TEAM

UK

David Miller

Lauren Bradley

FRANCE

Antoine Jamet

DEUTSCHLAND

Frieder Bartussek

IBERICA

Pablo Tamargo Sitges

Laura Aznar Bertran

ITALY

Mario Vacca

BENELUX

Nico Deleu

NORDIC

Kalle Lagerroos

HELLAS

Chris Altiparmakis

ISRAEL

Moran Lihi

AUSTRALIA

Leesa Byrne

Raelene Knowles

SPECIAL THANKS TO:

HP GDAS - Testing;

Vedavyas K P

Veerendra Naik

Gaurav Kudva

Sumeet Mohapatra

Shekar Dongdi Vasanth

Sunil A.S

Santosh Banthanai

Lakshminarayan T. S.

Keywords International and
Sandy Roethig

Take Off

Synthesis Milano

Synthesis Iberia Madrid



Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26 (\$2.46 Minute, Price subject to change without notice.)		namcobandaipartners@6-bit.com.au www.namcobandaipartners.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (1,35€ Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	de.support@namcobandaipartners.com www.de.namcobandaipartners.com
• Belgique	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	dk.support@namcobandaipartners.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	fi.support@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)		www.namcobandaipartners.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 60 (0,15€/min. de lundi au samedi de 10h-23h non stop)	Support Technique BP 30003 23511 Cestas Cedex	www.namcobandaipartners.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 (1,24€/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883	de.support@namcobandaipartners.com
• Greece	+30 210 60 18 800	-	gr.support@namcobandaipartners.com
• Italia	-	-	it.support@namcobandaipartners.com www.it.namcobandaipartners.com
• Nederland	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	no.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	pt.support@namcobandaipartners.com www.pt.namcobandaipartners.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.support@namcobandaipartners.com www.il.namcobandaipartners.com
• España	Servicio de atención al cliente: Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00	+34 902 10 18 67	es.support@namcobandaipartners.com www.es.namcobandaipartners.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfrö måndag till fredag	-	se.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-529300 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-770780	de.support@namcobandaipartners.com
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.support@namcobandaipartners.com www.uk.namcobandaipartners.com



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown,
please visit **playstation.com** for contact details.



TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

ULES-01376

"PS", "PlayStation", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3296580800148

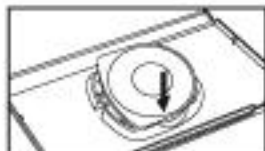
THE FIGHTERS TEKKEN 6™



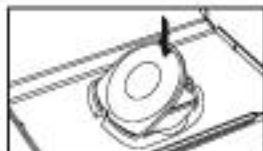
namco®

PRECAUCIONES

Este disco contiene software de juego para el sistema PSP™ (PlayStation®Portable). Nunca lo use en otro sistema, ya que podría llegar a dañarlo. Lea detenidamente el manual de instrucciones del sistema PSP™ para garantizar una correcta utilización. Mantenga el disco alejado de fuentes de calor, luz solar o humedad excesiva. No intente utilizar discos agrietados o deformados, o aquellos que se hayan reparado aplicando algún tipo de adhesivo, pues podrían dar lugar a un funcionamiento defectuoso.



Presione una cara del disco como se indica y tire suavemente de él para extraerlo. Si presiona demasiado, el disco puede dañarse.



Coloque el disco como se muestra en la ilustración y presione suavemente hasta que haga clic y encaje en su sitio. Si introduce el disco mal, éste podrá dañarse.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

PIRATERÍA

Tanto el sistema PSP™ como este disco contienen mecanismos técnicos de protección diseñados para prevenir la reproducción no autorizada de las obras protegidas por derechos de autor presentes en este disco. La ley prohíbe el uso no autorizado de marcas registradas, así como cualquier reproducción no autorizada de obras protegidas por derechos de autor, tanto eludiendo estos mecanismos como por cualquier otro método.

Si dispone de cualquier información acerca de productos piratas o métodos empleados para eludir nuestras medidas de protección, envíe un mensaje de correo electrónico a la dirección anti-piracy@eu.playstation.com, o llame al número del Servicio de atención al cliente de su zona, que aparece en la contraportada de este manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en www.pegi.info.

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.

Encontrará más información en www.pegionline.eu



ULES-01376

PARA USO PERSONAL SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PSP™ (PlayStation®Portable) solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o sus derechos de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de librerías de programas ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTÉ EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. Licenciado para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

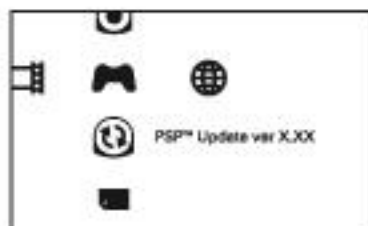
“PS”, “PlayStation” and “PSP” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Made in Austria. All rights reserved.

ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Este PSP™Game incluye datos de actualización del software del sistema PSP™. Se necesitará una actualización en caso de que al iniciar el juego aparezca en pantalla un mensaje de solicitud de actualización.

Cómo realizar una actualización del software del sistema

Los datos de actualización se muestran con este icono en el menú inicial.



Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para actualizar el software del sistema PSP™. Antes de realizar la actualización, comprueba el número de versión de los datos.

- Durante la actualización, no desconectes el adaptador AC.
- Durante la actualización, no apagues el sistema ni extraigas el PSP™Game.
- No canceles la actualización antes de que finalice: esto podría provocar daños al sistema PSP™.

Cómo comprobar que la actualización se ha realizado correctamente

Selecciona "Ajustes" en el menú inicial y luego la opción "Ajustes del sistema". Selecciona "Información del sistema". La actualización se ha realizado correctamente si el número de versión del "Software del sistema" mostrado en pantalla coincide con el número de versión de los datos de actualización.

Para obtener más información sobre actualizaciones del software del sistema PSP™, visita el siguiente sitio web: eu.playstation.com

NIVEL DE CONTROL PARENTAL

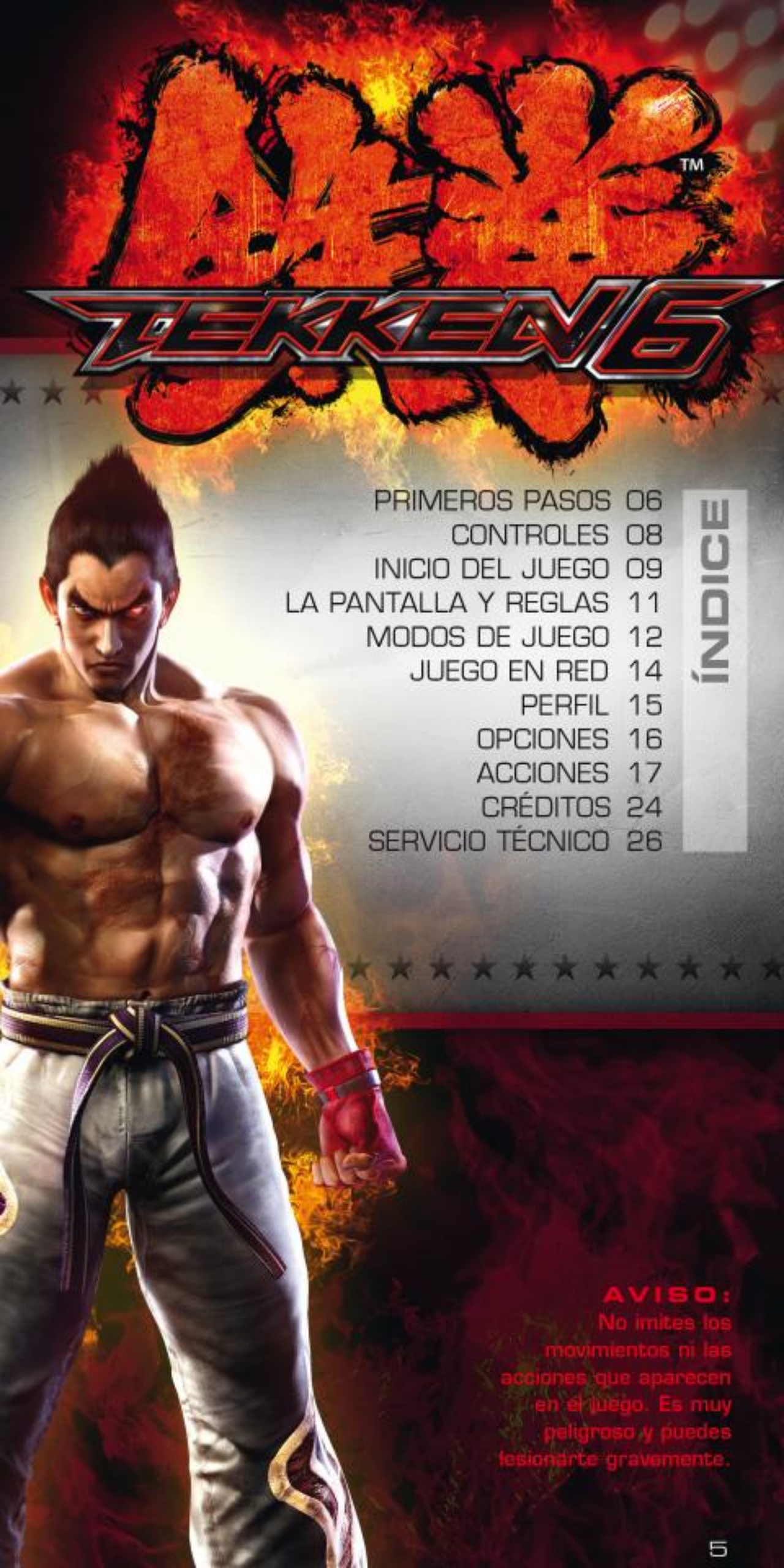
El software de este PSP™Game dispone de un Nivel de control parental predeterminado basado en el contenido. Puede ajustar el nivel de control parental en el sistema PSP™ para limitar la reproducción de software de un PSP™Game con un nivel más alto que el nivel establecido en el sistema PSP™. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Este juego está clasificado mediante el sistema PEGI. Los iconos de clasificación y de descripción de contenido se muestran en la caja del juego (excepto en aquellos lugares donde, por ley, sea aplicable otro sistema de clasificación). La correspondencia entre el sistema de clasificación PEGI y los Niveles de control parental es la siguiente:

NIVEL DE CONTROL PATERNO	CLASIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDAD DE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PSP™ para poder jugar.





TM

PRIMEROS PASOS	06
CONTROLES	08
INICIO DEL JUEGO	09
LA PANTALLA Y REGLAS	11
MODOS DE JUEGO	12
JUEGO EN RED	14
PERFIL	15
OPCIONES	16
ACCIONES	17
CRÉDITOS	24
SERVICIO TÉCNICO	26

ÍNDICE

AVISO:

No imites los movimientos ni las acciones que aparecen en el juego. Es muy peligroso y puedes lesionarte gravemente.

CONFIGURACIÓN

Configura tu sistema PSP™ siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Enciende el sistema PSP™; el indicador POWER (alimentación) se iluminará en verde y aparecerá el menú principal. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. A continuación, introduce el disco de **TEKKEN™6** con la cara de la etiqueta hacia la parte posterior del sistema PSP™ y cierra bien la cubierta del disco.

Selecciona el icono  del menú principal y a continuación selecciona el icono de . Aparecerá una imagen del software. Selecciona la imagen y pulsa el botón  para comenzar a cargar.

NOTA IMPORTANTE: la información de este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

GUARDAR LOS DATOS

Este juego utiliza una función de autoguardado que guarda los datos tras salir de cada modo o siempre que alteres los ajustes de "PERFIL" u "OPCIONES". Para guardar el juego, necesitarás un Memory Stick Duo™ con al menos 128 KB de espacio libre.

NOTA: también puedes guardar manualmente con "GUARDAR DATOS" dentro del menú "OPCIONES".

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

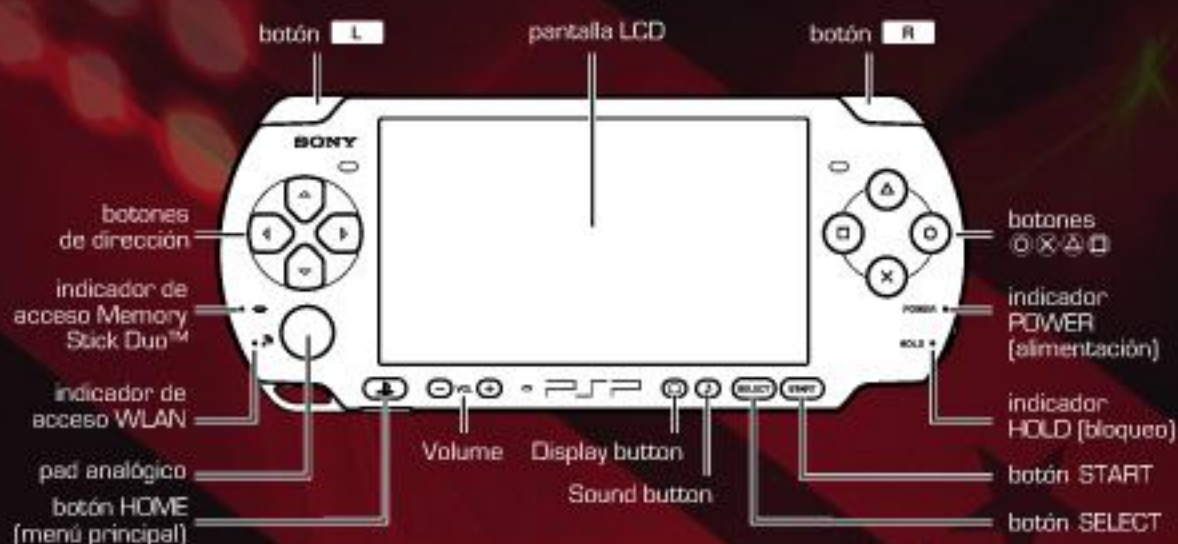
Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.

CONTROLES



CONTROLES DE JUEGO

Éstos son los controles básicos de **TEKKEN®6**. Para ver los controles especializados, consulta "Acción" o el menú de pausa del juego.

USO DEL SISTEMA PSP™

Los controles básicos de las pantallas del menú y del movimiento del personaje se enumeran a continuación. Estos controles pueden cambiarse en la sección de configuración de los mandos del menú de opciones.

PAD ANALÓGICO:

Movimiento del personaje.

BOTONES DE DIRECCIÓN ↑↓←→:

Seleccionar elementos del menú, movimiento del personaje.

BOTÓN START (INICIO)

Iniciar el juego, ir al menú de pausa.

Botón ○: cancelar, patada derecha

Botón ×: seleccionar, patada izquierda

Botón △: puñetazo derecho

Botón ◻: puñetazo izquierdo



INICIO DEL JUEGO

Cuando inicies el juego, aparecerá la pantalla de inicial o de título. Pulsa el botón START (inicio) para ir al menú de creación del perfil.

INSTALACIÓN DE DATOS

Los datos de juego se pueden guardar en el Memory Stick Duo™ para reducir los tiempos de carga. Para instalar los datos de juego, se necesita un Memory Stick Duo™ con al menos 380 KB.

CREAR TU PERFIL

Cuando comiences el juego por primera vez, crearás un PERFIL. Si ya tienes uno, irás directamente al menú principal.

1. Introduce tu nombre.
2. Selecciona tu personaje principal (que aparecerá en el menú principal). Una vez hecho esto, pasarás al menú principal.



MENÚ PRINCIPAL

Selecciona un modo de juego o comprueba tus datos de jugador. Usa los botones de dirección para seleccionar un menú y pulsa el botón X para confirmar.



DATOS DE JUGADOR:

Comprueba tu rango actual, dinero de lucha, porcentaje de victorias y otras estadísticas.

INICIO DEL JUEGO

MODOS

Hay muchos modos disponibles que te permiten entablar combates de diferentes formas.

MODO ARCADE

Disfruta de la versión arcade, en la que combates contra una serie de personajes controlados por la CPU.

MODO HISTORIA

Juega siguiendo la historia de un personaje. Al completar este modo, verás una película que pone fin a la historia.

COMBATE DE FANTASMA

Pelea continuamente contra personajes fantasma.

COMBATE DE DESAFÍO

Lucha en diferentes tipos de combates para obtener la puntuación más alta.

RED

Usa el modo Ad hoc para jugar contra tus amigos o intercambiar datos de fantasma.

PRÁCTICA

Elige tu personaje favorito para aprender los fundamentos o dominar nuevos movimientos. Pulsa el botón START (inicio) para cambiar los ajustes.



LA PANTALLA Y REGLAS

Aquí te explicamos los gráficos que se ven en pantalla y las reglas de la pelea. Lee esta sección con atención, los diferentes modos tienen diferentes gráficos y reglas.

LA PANTALLA DE LUCHA

Usaremos el modo SUPERVIVENCIA como ejemplo.



- ❶ **TIEMPO DE JUEGO:** la cantidad de tiempo transcurrida en el modo actual.
- ❷ **VICTORIAS:** el número de victorias consecutivas contra los adversarios.
- ❸ **LÍMITE DE TIEMPO:** cuando se termina el tiempo, gana el jugador con más salud.
- ❹ **RONDAS NECESARIAS PARA GANAR:** cada círculo representa una ronda en esta fase. El número total de globos muestra las rondas necesarias para ganar.
- ❺ **BARRA DE SALUD:** tu salud y la del adversario. Ataca al enemigo para reducir su salud. Ganarás cuando la reduzcas a cero.
- ❻ **NOMBRE DEL PERSONAJE:** tu nombre y el de tu adversario se muestran debajo de cada barra de salud.

MODOS DE JUEGO

MODO ARCADE

Derrota a los adversarios controlados por la CPU uno a uno para avanzar. Ganarás cuando derrotes a todos los adversarios.

LA PANTALLA

Además de la pantalla normal, se muestra el nombre del jugador y el signo de rango mejorado.



OPORTUNIDAD DE ASCENSO

Esto indica que, si ganas este combate, mejorarás tu rango.

RANGOS Y DINERO DE LUCHA

En el "MODO ARCADE", al ganar combates obtendrás dinero de lucha y mejorarás tu rango. Puedes usar el dinero de lucha en el menú "PERSONALIZAR" para comprarle objetos a tu personaje.

El rango puede aumentarse al obtener suficientes puntos de experiencia.

COMBATE DE FANTASMA

Te enfrentarás a fantasmas hasta perder. Puedes seleccionar a tu adversario tras cada combate. Si seleccionas "SALIR" en la pantalla de selección de adversarios, volverás al menú principal.



COMBATE DE DESAFÍO

CONTRARRELOJ: combate contra la CPU y completa todas las fases lo más rápido que puedas.

SUPERVIVENCIA: derrota a tantos enemigos como puedas con salud limitada.

FIEBRE DEL ORO: causa daño al adversario para ganar dinero de lucha. Varía tus ataques para obtener un extra.



MODOS DE JUEGO

FANTASMAS

¿QUÉ ES UN FANTASMA?

A los personajes con nombres controlados por la CPU que aparecen en modos de juego como "MODO ARCADE" se los denomina "fantasmas". Los fantasmas varían en fuerza y estrategia de combate.

CREAR TU PROPIO FANTASMA

Si activas la función de autoguardado en la opción de "GUARDAR/CARGAR", tus datos de juego se guardarán automáticamente como un fantasma.

INTERCAMBIAR FANTASMAS

Puedes compartir los datos de fantasma con tus amigos mediante el menú "INTERCAMBIO DE DATOS".

PRÁCTICA ESTILO LIBRE

Un modo de práctica básico en el que puedes configurar a tu gusto diversos parámetros, tanto para tu personaje como para tu adversario.



PRÁCTICA CONTRA CPU

Modo práctica contra la CPU. Se puede ajustar la fuerza de la CPU.

ENTRENAMIENTO DEFENSIVO

Configura al adversario para que haga un movimiento específico, así puedes practicar el bloqueo.

NOTA: el modo práctica está configurado por defecto en "ESTILO LIBRE".

PERFIL: Cambia los detalles del perfil o personaliza a tu personaje con el dinero de lucha.

GALERÍA: Disfruta de las imágenes del juego. Incluye las películas de inicio y final.

OPCIONES: Cambia los ajustes del juego y de control. También puedes cambiar el volumen de la música y de los efectos de sonido.

JUEGO EN RED

Combate contra un amigo o intercambia datos de fantasma con el modo Ad hoc. Asegúrate de que el interruptor WLAN esté encendido.

PUNTO DE ENCUENTRO DE COMBATE

Sigue estos pasos para usar la función WLAN del modo Ad hoc para enfrentarte a un amigo:

1. Tras seleccionar "PUNTO DE ENCUENTRO DE COMBATE" en el menú de RED, aparecerá una lista de adversarios disponibles. La pantalla de punto de encuentro mostrará a los adversarios que puedes seleccionar, elige uno para comenzar a luchar.
2. Cuando un adversario acepte combatir, la persona que inició el combate seleccionará un número de rodadas y un tiempo límite. Cuando las reglas estén establecidas, seleccionarás un personaje y una fase para luchar.
3. Cuando la pelea acabe, aparecerán los resultados. También aparecerán las siguientes opciones:



PANTALLA DE RESULTADOS

REVANCHA: juega otra vez con las mismas reglas.

ELEGIR PERSONAJE: vuelve a la pantalla de selección del personaje.

VOLVER AL PUNTO DE ENCUENTRO: salir del combate y volver al punto de encuentro.

INTERCAMBIO DE DATOS

Intercambia datos de fantasma con otros sistemas PSP™. Puedes compartir la clasificación de récords y los datos de fantasma.



ENVIAR FANTASMA: envía tu fantasma a otro jugador.

RECIBIR FANTASMA: recibe el fantasma de otro jugador.



Puedes editar la información del perfil o personalizar al personaje con objetos.

OPCIONES DE JUGADOR

Puedes editar el perfil que creaste al comenzar el juego.

Editar nombre de jugador: cambiar el nombre de jugador actual.



Seleccionar personaje principal: cambiar el personaje principal actual.

PERSONALIZAR

Compra y equípate con objetos. Elige un personaje que desees personalizar y selecciona el modelo de personaje (diseño). Tras seleccionarlo, aparecerá el menú de personalización.



EQUIPAR: equiparse con un objeto.

COMPRAR: comprar un objeto y equipárselo.

PERSONALIZAR TU PERSONAJE

Selecciona una categoría del menú de personalización para mostrar los objetos que tienes equipados actualmente. Selecciona la zona de tu personaje que desees personalizar y elige el objeto con el que quieras equiparte. Los objetos pueden equiparse en cualquier personaje.

REGISTROS

Puedes ver las estadísticas de victorias/derrotas y los récords de diversos modos:



LISTA DE FANTASMAS

Comprueba los datos de fantasma de tus amigos, obtenidos mediante "INTERCAMBIO DE DATOS".

OPCIONES

Configura los ajustes del combate, la música, los controles y otras opciones.

MENÚ DE OPCIONES

Elige "OPCIONES" en el menú principal para mostrar el menú de opciones. Luego elige una de estas opciones:



OPCIONES DE JUEGO

Configura la dificultad de la CPU y el límite de tiempo, entre otras cosas. Elige "PREDETERMINADO" para restablecer los ajustes predeterminados.

OPCIONES DE SONIDO

Cambia el volumen de la música o de los efectos de sonido. También puedes elegir mostrar los subtítulos.

CONFIGURAR CONTROLES

Para cambiar la asignación de los botones, mueve el cursor a "CONFIGURACIÓN" y mantén pulsado el botón que desees cambiar mientras usas los botones de dirección o el pad analógico para realizar tu selección.

GUARDAR/CARGAR

Desde aquí puedes guardar/cargar manualmente. También puedes activar o desactivar el autoguardado y borrar archivos guardados.

También puedes gestionar los datos de fantasma creados y recibidos con INTERCAMBIO DE DATOS.

Puedes controlar la acción con una combinación de los botones de dirección y los botones de control. De forma predeterminada, todos los comandos asumen que el personaje está mirando hacia la derecha.

CONTROLES BÁSICOS

↑ = "Mantener pulsado [directional button]"

↑ = "Pulsar ligeramente [directional button]"

A continuación tienes los controles básicos de los personajes.

MOVIMIENTO BÁSICO

Adelante	→
Atrás	←
Mover al personaje hacia delante	→
Mover al personaje hacia atrás	←

SALTAR

Salto	↑ ○ ↖ ○ ↗
Salto corto	↗
Saltar hacia delante	↗
Saltar hacia atrás	↖

PASO ADENTRO/PASO AFUERA

Paso adentro	⇒⇒
Paso afuera	⇐⇐

Muévete rápidamente hacia atrás o hacia delante para ajustar la distancia.

AGACHARSE

Agachado	↓ ○ ↘
Agachado hacia delante	↘

↘ te moverás hacia delante mientras estás agachado.
No puedes retroceder mientras estás agachado.

PASO LATERAL

Plano al frente	↓ ○ ↓ ↓
Plano al fondo	↑ ○ ↑ ↑

Mantén pulsado un botón de dirección para seguir moviéndote.

ACCIONES

CORRER

Correr ⇨ ➡ ○ ⇨ ⇨ ⇨

Para correr hacia el adversario.

ATAQUES BÁSICOS

Botones ○, ×, △, □.

Estos cuatro botones son tus puñetazos y patadas básicos. Sin embargo, Steve tiene movimientos exclusivos en vez de patadas.

Puñetazo izquierdo botón □

Puñetazo derecho botón △

Patada izquierda botón ×

Patada derecha botón ○

LANZAMIENTO

Botones × + □/△ + ○.

Introduce estos comandos cerca de un adversario para lanzarlo y causarle mucho daño. Hay diferentes tipos de lanzamiento, según tu posición relativa al enemigo (desde el lado, desde atrás, etc.).

LANZAMIENTO DE LARGO ALCANCE

Botones ➡ □ + ×/➡ △ + ○.

Agarra al adversario mientras avanzas. Eres vulnerable hasta que lo agarras, pero puedes sorprenderlo desde fuera de su rango de ataque.

TIPOS DE ATAQUE

Los ataques se dividen en ataque alto, medio y bajo. Adáptate a la posición del adversario para usar cada uno con efectividad.

ATAQUE ALTO: golpea a un adversario de pie. No sirve contra un adversario agachado. Un bloqueo de pie previene el daño.



ATAQUE MEDIO: golpea a un adversario de pie o agachado. Un bloqueo de pie previene el daño.

ATAQUE BAJO: golpea a un adversario de pie o agachado. Un bloqueo agachado previene el daño. Puede esquivarse con un salto.

MOVIMIENTOS A LA CARRERA

Si hay mucha distancia hasta el adversario, usa un movimiento a la carrera para acortarla rápidamente.

EMBESTIDA

Lánzate contra el adversario tras correr tres o más pasos. Embestirás al enemigo, lo tirarás al suelo y te sentarás encima. Entonces podrás hacer daño adicional con puñetazos.

EMBESTIDA IMPARABLE CON EL HOMBRO

Lánzate contra el adversario tras correr cuatro o más pasos. Este movimiento no puede bloquearse ni contrarrestarse mientras cargas contra el enemigo.

GOLPE EN CARRERA

Corre con tres o más pasos y pulsa los botones $\square + \triangle$. Salta hacia el enemigo con un ataque a media altura. Lo tirarás al suelo si tienes éxito.

ESPRINT DESLIZANTE

Corre con tres o más pasos y pulsa el botón $\bigcirc$. Desata un ataque bajo deslizante. Algunos personajes, como King, realizarán un movimiento diferente.

ATAQUES ESPECIALES

Ciertos movimientos pueden hacerse al introducir cierto comando de botones específico. Algunos ataques hacen más daño de lo normal, según la situación.

ACCIONES

IMPARABLE: un movimiento especial imparable que se realiza con un comando de botones específico. Varía con cada personaje.

GOLPE LIMPIO: algunos movimientos hacen más daño si golpean al enemigo a corto alcance.

CONTRAATAQUE: si tu ataque alcanza al adversario cuando intentaba atacarte, el contraataque le hará más daño de lo normal. Puede que lo aturdas o que lo lances al suelo.

GUARDIA

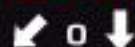
El modo más efectivo de defenderse de los ataques es bloquearlos.

GUARDIA DE PIE



Bloquea los ataques altos y medios, pero no sirve contra ataques bajos.

GUARDIA AGACHADO



Bloquea los ataques bajos y esquiva la mayoría de los lanzamientos y ataques altos, pero no bloquea los ataques medios.

RODAR RÁPIDO

Botón X o botón O (delante)/Botón □ o botón △ (detrás).

Pulsa el botón cuando vayas a caer al suelo.

← (rodar hacia atrás)/→ (rodar hacia delante)

Pulsa un botón de dirección cuando vayas a caer al suelo para rodar y levantarte rápidamente.

ESCAPAR DEL LANZAMIENTO

Botón □/Botón △

Introduce el comando cuando un adversario te agarre para escapar del lanzamiento. Pulsa el botón □ contra un lanzamiento con los botones □+X y el botón △ contra un lanzamiento con los botones △+O. Si te agarran desde el lado, pulsa el botón de puñetazo correspondiente al lado en el que está el adversario. No puedes escapar de los lanzamientos desde detrás.

MOVIMIENTO POR EL ESCENARIO Y LAS PAREDES

Si te atacan y te lanzan contra una pared, puedes recibir daño adicional. Ciertos escenarios tienen paredes y suelos que pueden romperse para pasar a otra sección del escenario.

PARADA

Introduce el comando cuando el adversario te ataque para pararlo y crear una oportunidad de contraataque.

INVERSIONES

← + botones O + △/← + botones □ + X.

Algunos personajes pueden realizar ataques inversos. La mayoría de los personajes solo pueden invertir ataques medios y altos. El éxito depende de la sincronización.

PARADA ALTA/MEDIA

← botones □ + △/← botones X + O.

Esto solo pueden hacerlo ciertos personajes. Es una parada contra los ataques medios y altos.

PARADA BAJA



Todos los personajes pueden usar esta técnica. Es una parada contra un ataque bajo. El adversario será vulnerable a los siguientes ataques, como por ejemplo un ataque en salto.

ACCIONES

ATAQUE EN EL SUELO

Si derribas al adversario y no se levanta, puedes atacarlo en el suelo. Usa un ataque que golpee por abajo.

PISOTEO

Corre con 4 o más pasos y lánzate contra el adversario. Si no está en el suelo, le harás una embestida imparable con el hombro.

FURIA

Si la salud del personaje baja de cierto nivel, la barra se volverá roja y se activará la "furia". Ahora tus ataques harán más daño y podrás darle la vuelta al combate.

CONTROLES TRAS SER DERRIBADO

Si te derriban, trata de levantarte sin permitirle al enemigo que te ataque. También puedes contraatacar mientras te levantas.

LEVANTARSE



Simplemente te pones de pie. Es el modo más rápido de levantarse.

SALTO HACIA DELANTE Y HACIA ATRÁS

➡ (adelante)/⬅ (atrás)

Rueda hacia delante o hacia atrás para levantarte. Es útil para controlar la distancia con el enemigo.

RODAR A UN LADO

Botón □ (atrás)/↓ + botón □ (delante)

Rueda hacia un lado tras después de que te derriben. También puedes enlazar rodar hacia adelante, rodar hacia atrás o una patada ascendente tras rodar a un lado.

PATADA MEDIA O BAJA AL LEVANTARSE

Botón X (bajo)/botón O (medio)

Realiza una patada baja o media mientras te levantas.

PUNTAPIÉ AL LEVANTARSE

TRAS SER DERRIBADO, MIRANDO HACIA ARRIBA ↓ + botón X o ↓ + botón O

Puedes hacer esta patada cuando estás en el suelo, mirando hacia arriba y con los pies hacia el adversario. Es una técnica útil contra un adversario que se está acercando para intentar un ataque en el suelo.

PATADA MUELLE

TRAS SER DERRIBADO Y AL RODAR HACIA ATRÁS botón X + botón O.

Es parecida a la patada al tobillo. Puedes realizar esta técnica cuando tus piernas miran hacia el adversario.

GOLPE CRUZADO ASCENDENTE

TRAS SER DERRIBADO Y AL RODAR HACIA DELANTE O HACIA ATRÁS botón □ + botón △.

Puedes realizar esta técnica cuando tus pies miran hacia el enemigo. Saltarás hacia el adversario y le atacarás con un golpe.

COMBOS

Puedes enlazar ciertos movimientos para realizar un ataque de varios golpes. A estos ataques enlazados se los llama combos y son los causantes de la mayor parte del daño durante un combate.

CRÉDITOS

**Produced by
NAMCO BANDAI GAMES
INC.**

**Developed by
TEKKEN PROJECT**

**Published by
NAMCO BANDAI GAMES
EUROPE, SAS**

**Distributed by
NAMCO BANDAI
PARTNERS SAS**

**NAMCO BANDAI
GAMES EUROPE,
S.A.S.**

PRESIDENT & CEO
Shusuke Takahara

VP SALES & PURCHASE
Kevin Yanagihara

VP MARKETING & LOCAL/QA
Hiroaki Ochiai

BUSINESS UNIT DIRECTOR
Tatsuya Kubota

**LOCALIZATION & QA
DIRECTOR**
Miyuki Devillard

**LOCALIZATION PRODUCT
MANAGER**
Emi Takeuchi

LOCALIZATION SPECIALIST
Jonathan Khersis

**MARKETING PRODUCT
MANAGER**
Kevin Chadaine

**NAMCO BANDAI
PARTNERS**

CEO
Jackie Fromion

COO
Olivier Colcombet

**VP MARKETING AND
PUBLISHING**
Olivier Comte

**PUBLISHING AND PRODUCT
SUPPORT DIRECTOR**
Samuel Gatté

SENIOR PRODUCER
Ai-Lich Nguyen

PRODUCER
Karine Balichard

MARKETING MANAGER
Mathieu Piau

PRODUCT MANAGER
Julien Ramette

**STRATEGIC RELATIONS
COORDINATOR**
Mieko Murakami

LOCALISATION MANAGER
Franck Genty

**LOCALISATION PROJECT
MANAGER**
Emilie Sciortino /
Aurélie Baudy

**QUALITY CONTROL
MANAGER**
Vincent Laloy

**QUALITY CONTROL PROJECT
MANAGERS**
Bertrand Mangin
Olivier Robin



CERTIFICATION PROJECT MANAGER

Claire McGowan

ENGINEERING PROJECT MANAGERS

Stéphane Entéric

Emeric Polin

ENGINEERING EXPERT

Pascal Guillen

VP OPERATIONS

Christophe Delanoy

PMATS AND MANUFACTURING MANAGER

Caroline Fauchille

PMATS PROJECT MANAGER

Céline Vilgicquel

COPYWRITER

Vincent Hattenberger

MANUFACTURING COORDINATORS

Delphine Doncieux

Elise Pierrel

Mike Shaw

PLANNING PROJECT MANAGER

Laurence Dury

LOCAL MARKETING TEAM

UK

David Miller

Lauren Bradley

FRANCE

Antoine Jamet

DEUTSCHLAND

Frieder Bartussek

IBERICA

Pablo Tamargo Sitges

Laura Aznar Bertran

ITALY

Mario Vacca

BENELUX

Nico Deleu

NORDIC

Kalle Lagerroos

HELLAS

Chris Altiparmakis

ISRAEL

Moran Lihi

AUSTRALIA

Leesa Byrne

Raelene Knowles

SPECIAL THANKS TO:

HP GDAS - Testing;

Vedavyas K P

Veerendra Naik

Gaurav Kudva

Sumeet Mohapatra

Shekar Dongdi Vasanth

Sunil A.S

Santosh Banthanai

Lakshminarayan T. S.

Keywords International and
Sandy Roethig

Take Off

Synthesis Milano

Synthesis Iberia Madrid



Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26 (\$2.46 Minute, Price subject to change without notice.)		namcobandaipartners@6-bit.com.au www.namcobandaipartners.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (1,35€ Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	de.support@namcobandaipartners.com www.de.namcobandaipartners.com
• Belgique	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	dk.support@namcobandaipartners.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	fi.support@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)		www.namcobandaipartners.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 60 (0,15€/min. de lundi au samedi de 10h-23h non stop)	Support Technique BP 30003 23511 Cestas Cedex	www.namcobandaipartners.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 (1,24€/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883	de.support@namcobandaipartners.com
• Greece	+30 210 60 18 800	-	gr.support@namcobandaipartners.com
• Italia	-	-	it.support@namcobandaipartners.com www.it.namcobandaipartners.com
• Nederland	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	no.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	pt.support@namcobandaipartners.com www.pt.namcobandaipartners.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.support@namcobandaipartners.com www.il.namcobandaipartners.com
• España	Servicio de atención al cliente: Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00	+34 902 10 18 67	es.support@namcobandaipartners.com www.es.namcobandaipartners.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfrö måndag till fredag	-	se.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-529300 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-770780	de.support@namcobandaipartners.com
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.support@namcobandaipartners.com www.uk.namcobandaipartners.com



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown,
please visit playstation.com for contact details.



TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

ULES-01376

"PS", "PlayStation", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3296580800131

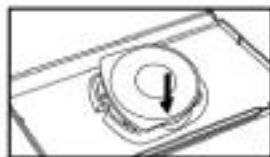
THE FIGHTERS TEKKEN 6™



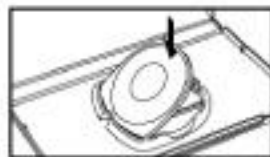
namco®

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Данный диск содержит программное обеспечение для системы PSP™ (PlayStation®Portable). Не используйте этот диск с какой-либо другой системой, поскольку это может привести к его повреждению. Перед использованием внимательно прочтите Руководство пользователя системы PSP™. Не подвергайте диск воздействию источников тепла, прямого солнечного света или избыточной влажности. Не пользуйтесь дисками неправильной формы, треснувшими, деформированными или склеенными дисками, поскольку это может привести к повреждению оборудования.



Надавите на край диска так, как показано на схеме, а затем осторожно извлеките диск. Чрезмерное усилие может привести к повреждению оборудования.



Вставьте диск так, как показано на схеме, и нажимайте на его край до тех пор, пока не прозвучит щелчок. Неправильная установка диска может привести к повреждению оборудования.

МЕДИЦИНСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Играйте только в хорошо освещенном помещении. Делайте 15-минутные перерывы после каждого часа игры. Прекратите игру, если почувствуете головокружение, тошноту, усталость или головную боль. Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений, при просмотре телепередач или использовании видеоигр. Проконсультируйтесь с врачом, прежде чем приступать к игре, если у вас когда-либо наблюдались эпилептические приступы или если во время игры был замечен хотя бы один из следующих симптомов: потеря сознания, потеря ориентации, расплывчатое зрение, подергивания мышц, любые произвольные движения и/или конвульсии.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ПИРАТСТВЕ

Система PSP™ и данный диск содержат технические средства защиты от несанкционированного копирования материалов, защищенных авторским правом. Копирование таких материалов в обход данных средств, а также несанкционированное использование зарегистрированных товарных знаков, является нарушением действующего законодательства.

Если вы располагаете информацией о пиратских продуктах или способах обхода предусмотренных нами средств защиты от несанкционированного копирования, просим вас сообщить об этом по электронной почте (anti-piracy@eu.playstation.com) или телефону службы поддержки пользователей, указанному на последней странице обложки данного руководства.

ЕВРОПЕЙСКАЯ СИСТЕМА ОЦЕНКИ ИГР (PEGI)

Система PEGI предназначена для ограничения доступа детей к играм, не подходящим для их возрастной группы. ВНИМАНИЕ: не следует руководствоваться этой системой при оценке сложности игрового процесса. Дополнительная информация находится на веб-сайте www.pegi.info.

Рейтинг PEGI состоит из трех частей, позволяющих родителям и другим лицам, приобретающим игры для детей, сделать выбор в соответствии с возрастом ребенка. Первая часть — минимальный возрастной порог пользователей игры:



Вторая часть может состоять из одной или нескольких пиктограмм, предупреждающих об особенностях содержания игры. Степень присутствия этих особенностей в игре можно оценить по ее возрастному порогу. Пиктограммы выглядят так:



Третья часть — пиктограмма, указывающая на возможность игры через Интернет. Ее могут использовать только те производители коллективных игр, которые поддерживают стандарты защиты детей от коллективных видеоигр неподходящего содержания.

Дополнительная информация находится на веб-сайте www.pegionline.eu



ULES-01376

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ ЛИЧНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ — Данное программное обеспечение лицензировано только для использования в системах PSP™ (PlayStation®Portable). Несанкционированный доступ, использование или передача данного продукта или авторских прав на него или товарных знаков запрещено. Полные права использования см. на сайте: eu.playstation.com/terms. Библиотечные программы ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. лицензированы эксклюзивно компании Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). ПЕРЕПРОДАЖА И АРЕНДА БЕЗ ЯВНОГО РАЗРЕШЕНИЯ SCEE ЗАПРЕЩЕНЫ. Лицензировано для продажи только в странах Европы, Ближнего Востока, Африки, Индии и Океании.

“PS”, “PlayStation”, “PSP” and “UMD” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™ & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Распространитель — NAMCO BANDAI Partners SAS. Издатель — NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Разработчик — NAMCO BANDAI Games Inc. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам. Made in Austria. All rights reserved.

ОБНОВЛЕНИЕ ПО СИСТЕМЫ PSP™

Эта игра содержит данные обновления программного обеспечения (ПО) системы PSP™. Если для запуска игры потребуется обновление системного ПО, вы увидите сообщение об этом.

Процедура обновления

Данные обновления обозначаются в главном меню следующим значком.



Обновите ПО системы PSP™ в соответствии с инструкциями, появляющимися на экране. Перед началом процедуры проверьте номер версии обновления. Во время обновления:

- Не отсоединяйте адаптер переменного тока.
- Не выключайте систему и не извлекайте носитель с игрой из системы PSP™.
- Если обновление будет прервано, система может быть повреждена.

Проверка обновления

Выберите в главном меню раздел «Настройки», а в нем — раздел «Настройки системы». Если номер версии обновления отображается в поле «Системное ПО» в разделе «Сведения о системе», значит, обновление прошло успешно.

Подробнее об обновлении ПО системы PSP™ рассказано на веб-сайте eu.playstation.com.

УРОВНИ РОДИТЕЛЬСКОГО КОНТРОЛЯ

Игра PSP™Game присвоен определенный уровень родительского контроля, соответствующий ее содержанию. Вы можете настроить систему PSP™ таким образом, что запуск игры PSP™Game станет невозможным. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

Данная игра классифицирована по системе PEGI. Пиктограммы возрастного порога и особенностей содержания приводятся на упаковке игры (кроме версий для продажи в странах, законодательство которых требует использования других систем). Каждому возрастному порогу PEGI соответствует определенный уровень родительского контроля:

УРОВЕНЬ РОДИТЕЛЬСКОГО КОНТРОЛЯ

9
7
5
3
2

ВОЗРАСТНОЙ ПОРОГ PEGI

18
16
12
7
3

В некоторых случаях уровень родительского контроля для данного продукта может быть выше возрастного рейтинга, используемого в вашей стране, в связи с различием систем возрастных рейтингов в разных странах, в которых продается данный продукт. Возможно, вам нужно будет изменить уровень родительского контроля в своей системе PSP™, чтобы использовать эту игру.



TEKKEN 6



НАСТРОЙКА	04
УПРАВЛЕНИЕ	06
НАЧАЛО ИГРЫ	07
МЕНЮ И ПРАВИЛА	09
РЕЖИМЫ ИГРЫ	10
СЕТЕВАЯ ИГРА	12
ПРОФИЛЬ	13
ПАРАМЕТРЫ	14
ДЕЙСТВИЯ	15
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ	22
СЛУЖБА ПОДДЕРЖКИ	26

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

Не пытайтесь повторять приемы и действия, приведенные в игре, поскольку это может быть очень опасно и привести к тяжелым травмам.

НАСТРОЙКА

Настройте систему PSP™ (PlayStation®Portable) согласно инструкциям, приведенным в руководстве к ней. Включите систему PSP™, должен загореться зеленый индикатор POWER. На экране появится Главное меню. Откройте крышку лотка для дисков и вставьте диск TEKKEN™6 этикеткой в направлении задней стороны системы PSP™, затем плотно закройте крышку лотка для дисков.

В Главном меню выберите пиктограмму , а затем — пиктограмму . На экране появится изображение программного продукта. Выберите изображение и нажмите кнопку X.

Примечание: выберите желаемый язык в меню настроек системы, доступ к которому осуществляется из Главного меню системы PSP™.

ИМЕЙТЕ В ВИДУ: информация, приведенная в данном Руководстве, является достоверной на момент подписания продукта в печать, однако в ходе последующей разработки могут быть внесены незначительные изменения. Все снимки экрана, приведенные в данном Руководстве, сделаны в английской версии игры. Некоторые снимки могут быть сделаны в предварительной версии игры, поэтому они могут незначительно отличаться от финальной.

MEMORY STICK DUO™

Для сохранения игровых параметров и достижений вставьте карту Memory Stick Duo™ в гнездо Memory Stick Duo™ системы PSP™. Загрузка данных может осуществляться с этой или любой другой карты Memory Stick Duo™, содержащей сохраненные ранее игровые данные.

СОХРАНЕНИЕ ДАННЫХ

В данной игре используется функция автоматического сохранения, сохраняющая ваши данные после выхода из каждого режима игры, а также при любом изменении ПРОФИЛЯ или ПАРАМЕТРОВ. Для сохранения игры необходима карта Memory Stick Duo™ с не менее чем 128 KB свободного пространства.

Примечание: игру также можно сохранить вручную, выбрав пункт «СОХРАНЕНИЕ ДАННЫХ» в меню «ПАРАМЕТРЫ».

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.

Примечание: вы можете выбрать предпочтительный язык в меню настроек, вызываемом из главного меню системы.

УПРАВЛЕНИЕ



КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Рассмотрим основные команды управления, доступные в игре **TEKKEN™6**. Особые команды перечислены в разделе «Действия» или в меню паузы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИСТЕМЫ PSP™

Ниже перечислены основные команды управления меню и персонажами. Эти команды могут быть изменены в разделе «КОНФИГУРАЦИЯ УПРАВЛЕНИЯ» меню «ПАРАМЕТРЫ».

МИНИ-ДЖОЙСТИК:

Перемещение персонажа.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ :

Выбор пунктов меню, перемещение персонажа.

КНОПКА START:

Начало игры, вызов меню паузы.

Кнопка  : отмена, удар правой ногой.

Кнопка  : выбор, удар левой ногой.

Кнопка  : удар правой рукой.

Кнопка  : удар левой рукой.

Сразу после запуска игры появится вступительный экран. Нажмите кнопку START для перехода в меню создания профиля.

УСТАНОВКА ДАННЫХ

Для сокращения времени загрузки игровые данные могут быть установлены на карту Memory Stick Duo™. Для установки игровых данных требуется карта Memory Stick Duo™, содержащая не менее 380 Мб свободного пространства.

СОЗДАНИЕ ПРОФИЛЯ

При первом запуске игры вам необходимо создать ПРОФИЛЬ. Если вы уже создали его, переходите к разделу «Главное меню».

1. Введите свое имя.
2. Выберите основной персонаж (он будет отображаться в главном меню). Создав профиль, вы перейдете в главное меню.



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Здесь вы можете выбрать режим игры или проверить свои данные игрока. Для выбора пунктов меню используйте кнопки направлений, для подтверждения выбора нажмите кнопку X.



ДАННЫЕ ИГРОКА

Просмотрите свой текущий ранг, деньги за бой, коэффициент побед и другие статистические данные.

НАЧАЛО ИГРЫ

РЕЖИМЫ

В игре предусмотрено множество режимов с разнообразным игровым процессом.

АРКАДНЫЙ БОЙ

В режиме аркадного боя вы можете сражаться с рядом персонажей, управляемых ИИ.

РЕЖИМ ИСТОРИИ

Игра развивается в соответствии с сюжетной линией, уникальной для каждого персонажа. По завершении воспроизводится финальный видеоролик.

БОЙ С ПРИЗРАКОМ

Непрерывный бой с персонажами-призраками.

РЕЖИМ ПОЕДИНКА

Участие в различных видах боев для получения максимального количества очков.

В СЕТИ

Используйте режим прямого соединения, чтобы играть с друзьями или обмениваться данными призраков.

ТРЕНИРОВКА

Выберите свой любимый персонаж, чтобы научиться основным приемам и отработать собственный стиль боя. Для настройки параметров нажмите кнопку START во время игры.

В этом разделе приводится описание графических экранных меню, а также правил боя. Внимательно ознакомьтесь с данным разделом и обратите внимание на то, что в разных режимах меню и правила могут различаться.

ЭКРАННОЕ МЕНЮ БОЯ

В качестве примера рассмотрим режим «БОЙ НА ВЫЖИВАНИЕ».



- 1 ВРЕМЯ ИГРЫ:** время, проведенное в данном режиме.
- 2 СЧЕТ ПОБЕД:** количество последовательных побед над противниками.
- 3 ЛИМИТ ВРЕМЕНИ:** по достижении лимита времени игрок, у которого остается больше энергии, провозглашается победителем.
- 4 РАУНДЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ПОБЕДЫ:** каждый кружок обозначает раунд текущего этапа. Общее количество кружков указывает на то, сколько раундов необходимо продержаться для победы.
- 5 ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ:** запас здоровья вашего персонажа и противника. Вы можете уменьшить здоровье противников, атакуя их. Уменьшив здоровье противника до нуля, вы выиграете раунд.
- 6 ИМЯ ПЕРСОНАЖА:** имена вашего персонажа и его противника отображаются под соответствующими шкалами здоровья.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

АРКАДНЫЙ БОЙ

Для продвижения вперед нужно последовательно побеждать противников, управляемых ИИ. Разгромив всех противников, вы одержите победу.

ЭКРАННОЕ МЕНЮ

Помимо обычной экранной информации здесь отображаются имя игрока и значок повышения ранга.



ВОЗМОЖНОСТЬ ПОВЫШЕНИЯ

Это сообщение указывает на то, что, победив в текущем бою, вы повысите свой ранг.

РАНГИ И ДЕНЬГИ ЗА БОЙ

В режиме «АРКАДНЫЙ БОЙ» за победу в поединке присваиваются деньги и повышение ранга. Деньги за бой могут быть потрачены в меню «НАСТРОЙКИ ВНЕШНОСТИ» на новые предметы для вашего персонажа.

Ваш ранг можно повысить, набрав достаточное количество очков опыта.

БОЙ С ПРИЗРАКОМ

Вы будете сражаться с призраками, пока не проиграете. После каждого боя можно выбрать противника. Выбрав пункт «ВЫХОД» в меню выбора противника, вы вернетесь в главное меню.



БОЙ В РЕЖИМЕ ПОЕДИНКА

АТАКА НА ВРЕМЯ: бой против ИИ с целью завершения всех этапов за минимальное время.

ВЫЖИВАНИЕ: нужно победить как можно больше противников, обладая ограниченным запасом здоровья.

ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА: атакуйте противника, чтобы заработать деньги за бой. Применяя разнообразные приемы, вы получите больше денег.



ПРИЗРАКИ

ЧТО ТАКОЕ ПРИЗРАК?

Персонажи ИИ с именами, появляющиеся в таких режимах игры, как «АРКАДНЫЙ БОЙ», называются призраками. Призраки отличаются друг от друга по силе и стратегии ведения боя.

СОЗДАНИЕ ПРИЗРАКА

Если для функции автоматического сохранения выбрано значение «СОХРАНЕНИЕ/ЗАГРУЗКА», то ваши игровые данные будут автоматически сохраняться как призрак.

ОБМЕН ПРИЗРАКАМИ

Вы можете обмениваться данными призраков с друзьями посредством меню «ОБМЕН ДАННЫМИ».

ТРЕНИРОВКА

ФРИСТАЙЛ

Основной режим тренировки, в котором можно произвольно настраивать различные параметры как для своего персонажа, так и для противника.



ТРЕНИРОВКА С ИИ

Режим тренировки против компьютера. Силу ИИ можно настраивать.

ОТРАБОТКА ОБОРОНЫ

Противник непрерывно выполняет указанный вами прием, чтобы вы могли отработать защиту от него.

ПРИМЕЧАНИЕ: по умолчанию для тренировки выбран режим «ФРИСТАЙЛ».

ПРОФИЛЬ: изменение информации, содержащейся в вашем Профиле, а также настройка внешности вашего персонажа за деньги, выигранные в боях.

ГАЛЕРЕЯ: получите удовольствие от просмотра вступительных, финальных и других игровых видеороликов.

ПАРАМЕТРЫ: настройка параметров игры и управления, а также регулировка громкости музыки и звуковых эффектов.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Сражайтесь с другом или обменивайтесь данными призраков в режиме прямого соединения. Убедитесь в том, что переключатель WLAN находится в положении ON.

БОЕВАЯ ГОСТИНАЯ

Для того чтобы сразиться с другом, используя функцию прямого соединения через WLAN, выполните следующие действия:



1. При выборе пункта «БОЕВАЯ ГОСТИНАЯ» в СЕТЕВОМ меню будет показан список доступных противников. Выберите одного из них для боя.
2. При получении от противника согласия инициатор боя задает количество раундов и лимит времени. После установки правил вы выбираете персонажа и этап для боя.
3. По окончании боя показываются его результаты, а также следующие параметры:

МЕНЮ РЕЗУЛЬТАТОВ

ПОВТОРНЫЙ ПОЕДИНОК: проведение еще одного боя с теми же правилами.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖА: возврат в меню выбора персонажа.

ВОЗВРАТ В ГОСТИНУЮ: выход из боя и возврат в гостиную.

ОБМЕН ДАННЫМИ

Обмен данными призраков с другими системами PSP™. Вы можете обмениваться такими данными, как рейтинг по счету и данные призраков.

ОТПРАВИТЬ ПРИЗРАК:

отправка вашего призрака другому игроку.

ПОЛУЧИТЬ ПРИЗРАК:

получение призрака от другого игрока.



Здесь вы можете изменять информацию, содержащуюся в вашем Профиле, а также настраивать внешность вашего персонажа.

НАСТРОЙКИ ИГРОКА

Вы можете редактировать Профиль, созданный вами при первом запуске игры.

Изменить имя игрока:
изменение имени игрока.

Выбор основного персонажа: смена основного персонажа.

НАСТРОЙКА ВНЕШНОСТИ

Приобретение и выбор предметов экипировки. Выберите персонаж, внешность которого вы хотите изменить, и основную модель персонажа (образ). После этого будет показано меню настройки внешности.

ЭКИПИРОВАТЬ: добавление предмета экипировки.

ПРИБРЕСТИ: приобретение и добавление предмета экипировки.

НАСТРОЙКА ВНЕШНОСТИ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Выберите категорию в меню настройки внешности для просмотра доступных предметов экипировки. Затем выберите часть тела персонажа, подлежащую изменению, и предмет, которым вы хотите экипировать своего героя. Любой персонаж может быть экипирован предметами.

РЕКОРДЫ

Просмотр статистики побед и поражений, а также максимального количества очков, полученных в различных режимах игры.

СПИСОК ПРИЗРАКОВ

Просмотр данных призраков друзей, полученных через «ОБМЕН ДАННЫМИ».



ПАРАМЕТРЫ

Настройка боя, музыки, управления и других параметров игры.

ЭКРАННОЕ МЕНЮ ПАРАМЕТРОВ

Для вызова меню параметров выберите пункт «ПАРАМЕТРЫ» в главном меню. Затем выберите один из следующих разделов.



ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

Настройка таких параметров, как уровень мастерства ИИ, а также лимит времени. Выберите «ПО УМОЛЧАНИЮ», чтобы восстановить параметры, предлагаемые по умолчанию.

ПАРАМЕТРЫ ЗВУКА

Изменение громкости музыки или звуковых эффектов. Здесь же можно включить показ субтитров.

КОНФИГУРАЦИЯ УПРАВЛЕНИЯ

Для изменения функций кнопок выделите пункт «НАСТРОЙКИ», нажмите кнопку, функцию которой вы хотите изменить, и выберите действие с помощью кнопок направлений или мини-джойстика.

СОХРАНЕНИЕ/ЗАГРУЗКА

Здесь вы можете сохранить или загрузить игру вручную, включить или отключить автоматическое сохранение и удалить сохраненные файлы.

Кроме того, здесь можно выполнить различные действия с данными призраков, созданными вами или полученными через «ОБМЕН ДАННЫМИ».

Для выполнения особых действий следует одновременно нажимать кнопки направлений и ударов. Если не сказано иного, то при описании команд управления считается, что персонаж смотрит вправо.

ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ

↑ = «удерживать»

↑ = «нажать»

Ниже приведены основные приемы управления персонажами.

ОБЫЧНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Вперед →
 Назад ←
 Перемещение персонажа вперед →
 Перемещение персонажа назад ←

ПРЫЖОК

Прыжок ↑, или ↖, или ↗
 Подпрыгивание ↗
 Прыжок вперед ↗
 Прыжок назад ↖

ШАГ НА ПЕРЕДНИЙ ПЛАН / ШАГ НА ЗАДНИЙ ПЛАН

Шаг на передний план →→
 Шаг на задний план ←←
 Регулируйте дистанцию быстрым движением назад или вперед.

ПРИСЕДАНИЕ

Приседание ↓ или ↘
 Движение вперед с приседанием ↘
 ↘ – перемещение вперед во время приседания.
 Вы не можете перемещаться назад во время приседания.

ШАГ В СТОРОНУ

На передний план ↓ или ↘
 На задний план ↑ или ↖
 Для продолжения движения удерживайте нажатой кнопку направления.

ДЕЙСТВИЯ

БЕГ

Бег ⇨ ➡ или ⇨ ⇨ ⇨ ⇨
Бег в сторону противника.

ОСНОВНЫЕ УДАРЫ

Кнопки ○, ✕, ∧, □

Это 4 основные кнопки для выполнения ударов руками и ногами. Для персонажа по имени Стив вместо ударов ногами предусмотрены собственные приемы.

Удар левой рукой	кнопка	□
Удар правой рукой	кнопка	∧
Удар левой ногой	кнопка	✕
Удар правой ногой	кнопка	○

БРОСОК

Кнопки ✕ + □ / ∧ + ○

Нажмите эти кнопки, находясь рядом с противником, чтобы выполнить бросок и нанести увеличенный урон. Возможны различные типы бросков в зависимости от положения вашего персонажа по отношению к противнику (сбоку, сзади и т.п.).

ДАЛЬНИЙ БРОСОК

Кнопки ➡ □ + ✕ / ➡ ∧ + ○

Захват противника при движении вперед. До момента захвата вы остаетесь уязвимы, но вы можете неожиданно атаковать, находясь за пределами их досягаемости.

ВИДЫ АТАК

Атаки подразделяются на верхние, средние и нижние. Для их эффективного применения ориентируйтесь на положение противника.

ВЕРХНЯЯ АТАКА: поражает стоящего противника.

Не поражает приседающего противника. Для отражения используется блок в положении стоя.



СРЕДНЯЯ АТАКА: поражает как стоящего, так и приседающего противника. Для отражения используется блок в положении стоя.

НИЖНЯЯ АТАКА: поражает как стоящего, так и приседающего противника. Для отражения используется блок в положении присев. Для уклонения можно подпрыгнуть.

ПРИЕМЫ С БЕГОМ

Если противник находится слишком далеко от вашего героя, используйте приемы с бегом для выполнения быстрого рывка.

ЗАХВАТ

Набросьтесь на противника с разбега в 3 или более шага. Вы повалите противника на землю и сядете на него верхом. Затем вы сможете нанести дополнительный урон, выполнив удар рукой.

НЕБЛОКИРУЕМЫЙ ПЛЕЧЕВОЙ ЗАХВАТ

Набросьтесь на противника с разбега в 4 или более шага. Данный прием не может быть заблокирован или парирован в то время, как вы набрасываетесь на противника.

РЕЗКИЙ УДАР С РАЗБЕГА

Разбегитесь с 3 или более шагов и нажмите кнопки  + . Напрыгните на противника, нанеся ему перекрестный удар средней высоты. При успешном выполнении приема вы свалите противника с ног.

РЫВОК СО СКОЛЬЖЕНИЕМ

Разбегитесь с 3 или более шагов и нажмите кнопку . Выполните нижнюю атаку со скольжением. Некоторые персонажи, как, например, Кинг, при этом выполняют другой прием.

ОСОБЫЕ АТАКИ

При помощи особых команд, задаваемых кнопками, могут выполняться дополнительные приемы. Некоторые атаки при определенных обстоятельствах наносят увеличенный урон.

ДЕЙСТВИЯ

НЕБЛОКИРУЕМЫЙ ПРИЕМ: особый неблокируемый прием, применяемый при нажатии специальной командной кнопки. У каждого персонажа свои команды.

МАСТЕРСКИЙ УДАР: некоторые приемы наносят больший урон при ударе противника с близкого расстояния.

КОНТРУДАР: если при выполнении атаки вы наносите удар противнику в то время, когда он пытается атаковать, контрудар наносит больший урон, чем обычная атака. Вы также можете оглушить противника или сбить его с ног.

ОБОРОНА

Наиболее эффективный способ отражения атак – постановка блока.

ОБОРОНА СТОЯ



Блокирует верхние и средние атаки, но оставляет уязвимым для нижних атак.

ОБОРОНА В ПРИСЕДЕ



Блокирует нижние атаки и помогает уклониться от большинства верхних атак и бросков, но не блокирует средние атаки.

БЫСТРЫЙ ПЕРЕКАТ

Кнопка **X** или **O** (передний план) / **□** или **△** (задний план)

Нажмите кнопку в момент касания земли.

← (перекат назад) / → (рывок вперед)

Нажмите кнопку направления в момент касания земли, чтобы быстро откатиться из зоны приземления и встать на ноги.

УКЛОНЕНИЕ ОТ БРОСКА

Кнопка  / 

Нажмите эту кнопку в тот момент, когда противник хватается вас, чтобы уклониться от захвата. Нажимайте кнопку  против захвата с помощью кнопок  +  и кнопку  против захвата с помощью кнопок  + . Если вас захватывают сбоку, нажмите кнопку удара той рукой, со стороны которой находится противник. От захвата сзади уклониться невозможно.

СТЕНЫ И ПЕРЕХОДЫ

Ударившись об стену, ваш персонаж получит дополнительный урон. На некоторых этапах стены и полы могут разрушаться, позволяя перейти в другую секцию этапа.

ПАРИРОВАНИЕ

Введите данную команду во время атаки противника для отражения атаки и нанесения контрудара.

ПРЕРЫВАНИЕ АТАК

 +  +  /  + кнопки  + 

Некоторые персонажи способны прерывать уже начатые атаки. Большинство персонажей могут прерывать только верхние или средние атаки, успех действия зависит от своевременного применения приема.

ВЕРХНЕЕ/СРЕДНЕЕ ПАРИРОВАНИЕ

 +  +  /  +  + 

Данное действие доступно не всем персонажам. Отражает верхние и средние атаки.

НИЖНЕЕ ПАРИРОВАНИЕ



Этот прием доступен всем персонажам. Отражает нижнюю атаку, при этом противник становится уязвим для последующих атак, как при атаке с отскоком.

ДЕЙСТВИЯ

АТАКА НА ПОЛУ

Если противник сбит с ног и не встает, вы можете атаковать его, применяя нижние атаки.

НАПАДЕНИЕ

Разбегитесь с 4 или более шагов и набросьтесь на противника. Если он не упадет на землю, вы выполните непобедимый плечевой захват.

СТИХИЯ

Если здоровье вашего персонажа опустится ниже определенного уровня, шкала окрасится в красный цвет. Это означает, что активирована «стихия». С этого момента ваши атаки будут наносить больший урон, позволяя вам оказать сопротивление противнику.

КОМАНДЫ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВАС СБИЛИ С НОГ

Если вас сбили с ног, постарайтесь встать, не позволяя противнику атаковать вас. Во время вставания вы также можете провести контратаку.

ПОДЪЕМ



Вы просто встаете на месте. Это самый быстрый способ подняться.

КУВЫРОК ВПЕРЕД И НАЗАД

➡ (вперед) / ⬅ (назад)

Поднимитесь при помощи переката вперед или назад. Данное действие эффективно для сохранения дистанции между вами и противником.

БОКОВОЙ ПЕРЕКАТ

Кнопка □ (задний план) / □ + ↓ (передний план)

Выполните боковой перекат после того, как вас собьют с ног. После бокового переката вы также можете выполнить перекат вперед, перекат назад или удар ногой вверх.

НИЖНИЙ ИЛИ СРЕДНИЙ УДАР НОГОЙ ВВЕРХ

Кнопка X (низкий) / O (средний)

Нанесите нижний или средний удар ногой вверх в процессе подъема.

ИНИЦИИРУЮЩИЙ УДАР НОСКОМ НОГИ ЛЕЖА НА ПОЛУ ЛИЦОМ ВВЕРХ

↓ + X или ↓ + O

Этот прием может быть использован в положении лежа лицом вверх, когда ваши ноги направлены в сторону противника. Данное действие эффективно использовать, когда противник приближается к вам с намерением применить атаку на полу.

УДАР С НАСКОКОМ

ЛЕЖА НА ПОЛУ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ПЕРЕКАТА НАЗАД

Кнопки X + O

Данный прием схож с ударом в лодыжку. Вы можете выполнять его, когда ваши ноги направлены в сторону противника.

ВОСХОДЯЩИЙ РЕЗКИЙ ПЕРЕКРЕСТНЫЙ УДАР ЛЕЖА НА ПОЛУ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ПЕРЕКАТА НАЗАД И ВПЕРЕД

Кнопки □ + △

Данный прием может быть использован, когда ваши ноги направлены в сторону противника. Вы напрыгиваете на противника и атакуете его при помощи резкого удара.

КОМБО

Вы можете выстраивать цепочку приемов для выполнения атаки, состоящей из нескольких ударов. Такие цепочки атак называются комбо. Во время боя они наносят наибольший урон.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Produced by
NAMCO BANDAI GAMES
INC.**

**Developed by
TEKKEN PROJECT**

**Published by
NAMCO BANDAI GAMES
EUROPE, SAS**

**Distributed by
NAMCO BANDAI
PARTNERS SAS**

**NAMCO BANDAI
GAMES EUROPE,
S.A.S.**

**PRESIDENT & CEO
Shusuke Takahara**

**VP SALES & PURCHASE
Kevin Yanagihara**

**VP MARKETING & LOCAL/QA
Hiroaki Ochiai**

**BUSINESS UNIT DIRECTOR
Tatsuya Kubota**

**LOCALIZATION & QA
DIRECTOR
Miyuki Devillard**

**LOCALIZATION PRODUCT
MANAGER
Emi Takeuchi**

**LOCALIZATION SPECIALIST
Jonathan Khersis**

**MARKETING PRODUCT
MANAGER
Kevin Chadaine**

**NAMCO BANDAI
PARTNERS**

**CEO
Jackie Fromion**

**COO
Olivier Colcombet**

**VP MARKETING AND
PUBLISHING
Olivier Comte**

**PUBLISHING AND PRODUCT
SUPPORT DIRECTOR
Samuel Gatté**

**SENIOR PRODUCER
Ai-Lich Nguyen**

**PRODUCER
Karine Balichard**

**MARKETING MANAGER
Mathieu Piau**

**PRODUCT MANAGER
Julien Ramette**

**STRATEGIC RELATIONS
COORDINATOR
Mieko Murakami**

**LOCALISATION MANAGER
Franck Genty**

**LOCALISATION PROJECT
MANAGER
Emilie Sciortino /
Aurélie Baudy**

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

QUALITY CONTROL MANAGER

Vincent Laloy

QUALITY CONTROL PROJECT MANAGERS

Bertrand Mangin

Olivier Robin

CERTIFICATION PROJECT MANAGER

Claire McGowan

ENGINEERING PROJECT MANAGERS

Stéphane Entéric

Emeric Polin

VP OPERATIONS

Christophe Delanoy

PMATS AND MANUFACTURING MANAGER

Caroline Fauchille

PMATS PROJECT MANAGER

Céline Vilgicquel

COPYWRITER

Vincent Hattenberger

MANUFACTURING COORDINATORS

Delphine Doncieux

Elise Pierrel

Mike Shaw

PLANNING PROJECT MANAGER

Laurence Dury

LOCAL MARKETING TEAM

UK

David Miller

Lauren Bradley

FRANCE

Antoine Jamet

DEUTSCHLAND

Frieder Bartussek

IBERICA

Pablo Tamargo Sitges

Laura Aznar Bertran

ITALY

Mario Vacca

BENELUX

Nico Deleu

NORDIC

Kalle Lagerroos

HELLAS

Chris Altiparmakis

ISRAEL

Moran Lihi

AUSTRALIA

Leesa Byrne

Raelene Knowles

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

SPECIAL THANKS TO:

HP GDAS – Testing:

Vedavyas K P

Veerendra Naik

Gaurav Kudva

Sumeet Mohapatra

Shekar Dongdi Vasanth

Sunil A.S

Santosh Banthanal

Lakshminarayan T. S.

Keywords International and

Sandy Roethig

Synthesis Milano

Synthesis Iberia Madrid





Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26 (\$2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		namcobandaipartners@8-bit.com.au www.namcobandaipartners.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (1,35€ Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	de.support@namcobandaipartners.com www.de.namcobandaipartners.com
• Belgique	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	dk.support@namcobandaipartners.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	fi.support@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.namcobandaipartners.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 80 (0,15€min du lundi au samedi de 13h-20h non stop)	Support Technique BP 80003 33611 Cestas Cedex	www.namcobandaipartners.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 (1,24€/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883	de.support@namcobandaipartners.com
• Greece	+30 210 60 18 800	-	gr.support@namcobandaipartners.com
• Italia	-	-	it.support@namcobandaipartners.com www.it.namcobandaipartners.com
• Nederland	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	no.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	pt.support@namcobandaipartners.com www.pt.namcobandaipartners.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.support@namcobandaipartners.com www.il.namcobandaipartners.com
• España	Servicio de atención al cliente: Lunes a jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00	+34 902 10 18 67	es.support@namcobandaipartners.com www.es.namcobandaipartners.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfrí måndag till fredag	-	se.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-829300 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-770780	de.support@namcobandaipartners.com
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.support@namcobandaipartners.com www.uk.namcobandaipartners.com



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown,
please visit playstation.com for contact details.



TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Распространитель – NAMCO BANDAI Partners SAS.
Издатель – NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Разработчик – NAMCO BANDAI Games Inc. Все прочие
товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

ULES-01376

“PS”, “PlayStation”, “PSP”, “UMD” and “PS2” are trademarks or registered trademarks of
Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3296580811069

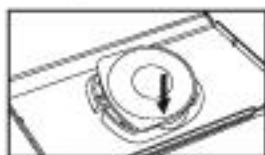
THE FIGHTERS TEKKEN 6™



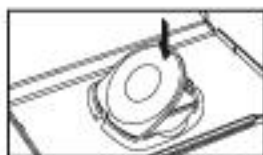
namco®

PRECAUTIONS

This disc contains software for the PSP™ (PlayStation®Portable) system. Never use this disc on any other system, as it could damage it. Read the PSP™ system Instruction Manual carefully to ensure correct usage. Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. Do not use cracked or deformed discs or discs that have been repaired with adhesives as this could lead to malfunction.



Push down one side of the disc as shown and gently pull upwards to remove it. Using excess force to remove the disc may result in damage.



Place the disc as shown, gently pressing downwards until it clicks into place. Storing the disc incorrectly may result in damage.

HEALTH WARNING

Always play in a well lit environment. Take regular breaks, 15 minutes every hour. Discontinue playing if you experience dizziness, nausea, fatigue or have a headache. Some individuals are sensitive to flashing or flickering lights or geometric shapes and patterns, may have an undetected epileptic condition and may experience epileptic seizures when watching television or playing videogames. Consult your doctor before playing videogames if you have an epileptic condition and immediately should you experience any of the following symptoms whilst playing: altered vision, muscle twitching, other involuntary movement, loss of awareness, confusion and/or convulsions.

PIRACY

The PSP™ system and this disc contain technical protection mechanisms designed to prevent the unauthorised reproduction of the copyright works present on the disc. The unauthorised use of registered trademarks or the unauthorised reproduction of copyright works by circumventing these mechanisms or otherwise is prohibited by law.

If you have any information about pirate product or methods used to circumvent our technical protection measures please email **anti-piracy@eu.playstation.com** or call your local Customer Service number given at the back of this manual.

ULES-01376

FOR PERSONAL USE ONLY: this software is licensed for play on authorised PSP™ (PlayStation®Portable) systems only. All unauthorised access, use or transfer of the product or its underlying copyright and trademark works is prohibited. See playstation.com/terms for full usage rights. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). RESALE AND RENTAL ARE PROHIBITED UNLESS EXPRESSLY AUTHORISED BY SCEE. PlayStation®Network subject to terms of use and not available in all countries and languages. Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. Users under 18 require parental consent. Licensed for sale only in Australia and New Zealand.

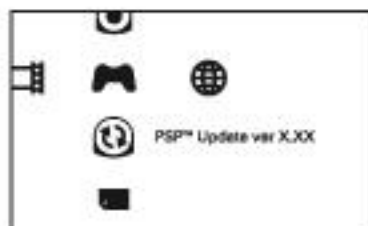
“PS”, “PlayStation” and “PSP” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured in Australia. Packaged in Australia. All rights reserved.

SYSTEM SOFTWARE UPDATES

This PSP™Game includes System Software update data for the PSP™ system. An update will be required if an "update request" message is displayed on-screen at game start-up.

Performing a System Software update

The update data is displayed with the icon shown here on the Home Menu.



By following the on-screen instructions, you can update the System Software of the PSP™ system. Before performing the update, check the version number of the update data.

- During an update, do not remove the AC Adaptor.
- During an update, do not turn off the power or remove the PSP™Game.
- Do not cancel the update before completion as this may cause damage to the PSP™ system.

Checking that the update was successful

Select "Settings" from the Home Menu, and then select the "System Settings" option. Select "System Information" and if the "System Software" version number displayed on-screen matches the version number of the update data, then the update was successful.

For details on System Software updates for the PSP™ system, refer to the following website: eu.playstation.com

PARENTAL CONTROL

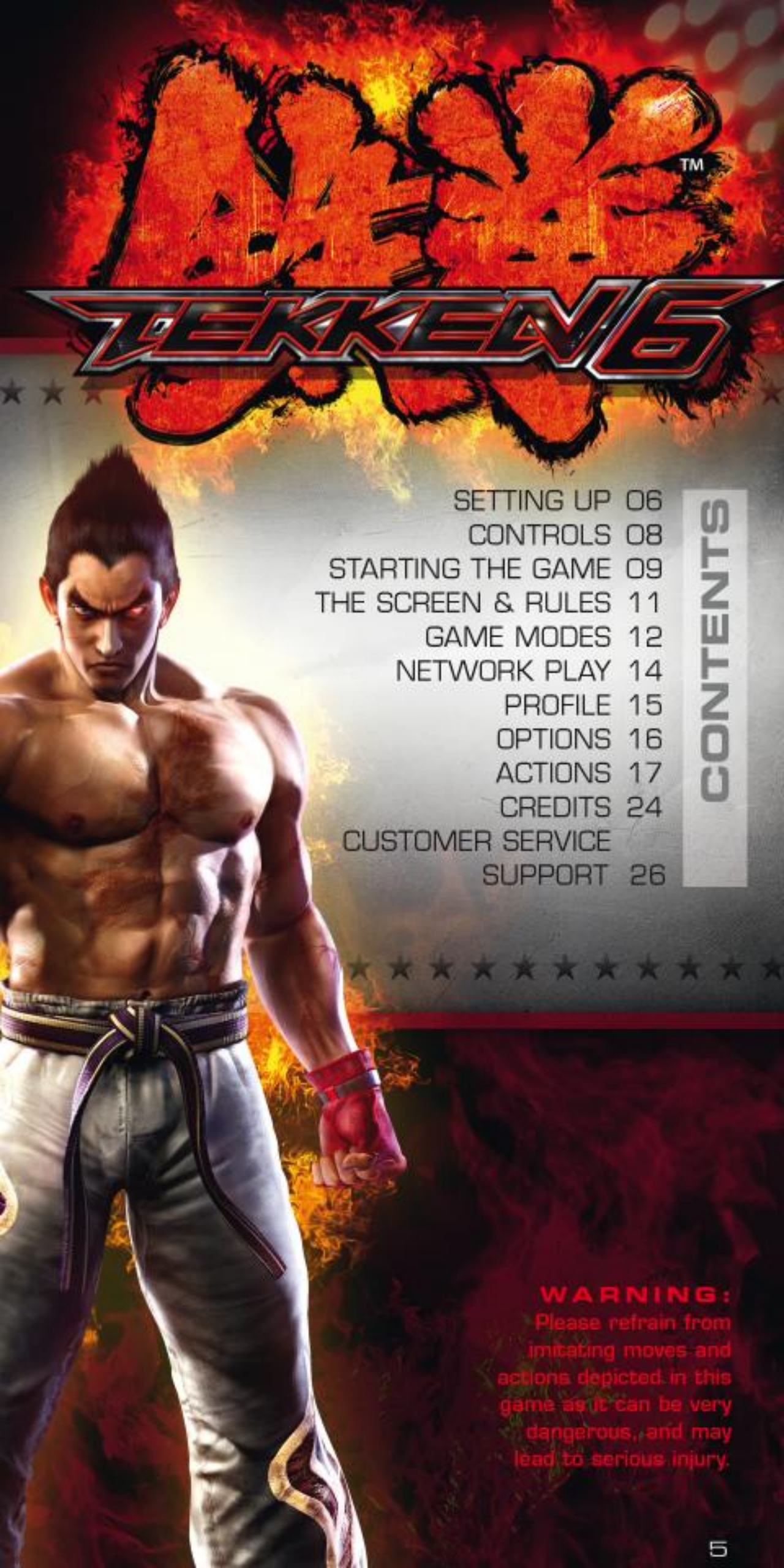
This PSP™Game software has a preset Parental Control Level based on its content. You can set the Parental Control Level on the PSP™ system to restrict the playback of a PSP™Game with a Parental Control Level that is higher than the level set on the PSP™ system. For more information, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

This game is classified according to the PEGI rating system. The PEGI rating marks and content descriptors are displayed on the game package (except where, by law, another rating system applies). The relationship between the PEGI rating system and the Parental Control Level is as follows:

PARENTAL CONTROL LEVEL	AGE GROUP
9	Restricted to 18 and over
7	Not suitable for under 15 unless accompanied by an adult
5	Recommended for mature players
3	Parental guidance recommended
2	General

In rare cases, the Parental Control Level of this product may be higher than the age rating which applies in your country, because of differences in the age rating systems in the various countries in which this product is sold. You may need to reset the Parental Control Level on your PSP™ system to enable play.





TM

CONTENTS

SETTING UP	06
CONTROLS	08
STARTING THE GAME	09
THE SCREEN & RULES	11
GAME MODES	12
NETWORK PLAY	14
PROFILE	15
OPTIONS	16
ACTIONS	17
CREDITS	24
CUSTOMER SERVICE SUPPORT	26

WARNING:
Please refrain from imitating moves and actions depicted in this game as it can be very dangerous, and may lead to serious injury.

SETTING UP

Set up the PSP™ system according to the instructions in its instruction manual. Turn the PSP™ system on and the POWER indicator will light up green. The Home Menu will be displayed. Open the disc cover and insert the **TEKKEN™6** disc with the label side facing the rear of the PSP™ system and then securely close the disc cover.

Select the  icon from the Home Menu and then select the  icon. An image of the software will be displayed. Select the image and press the  button to commence loading.

PLEASE NOTE: the information in this manual was correct at the time of going to print, but some minor changes may have been made late in the product's development. All screenshots for this manual have been taken from the English version of this product, and some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished product.

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

SAVING YOUR DATA

This game uses an autosave feature that will save your data after exiting each mode, or whenever you alter your settings under "PROFILE" or "OPTIONS." In order to save your game, you will need a Memory Stick Duo™ with at least 128 KB of free space.

NOTE: You can also perform a manual save from "SAVE DATA" within the "OPTIONS" menu.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).

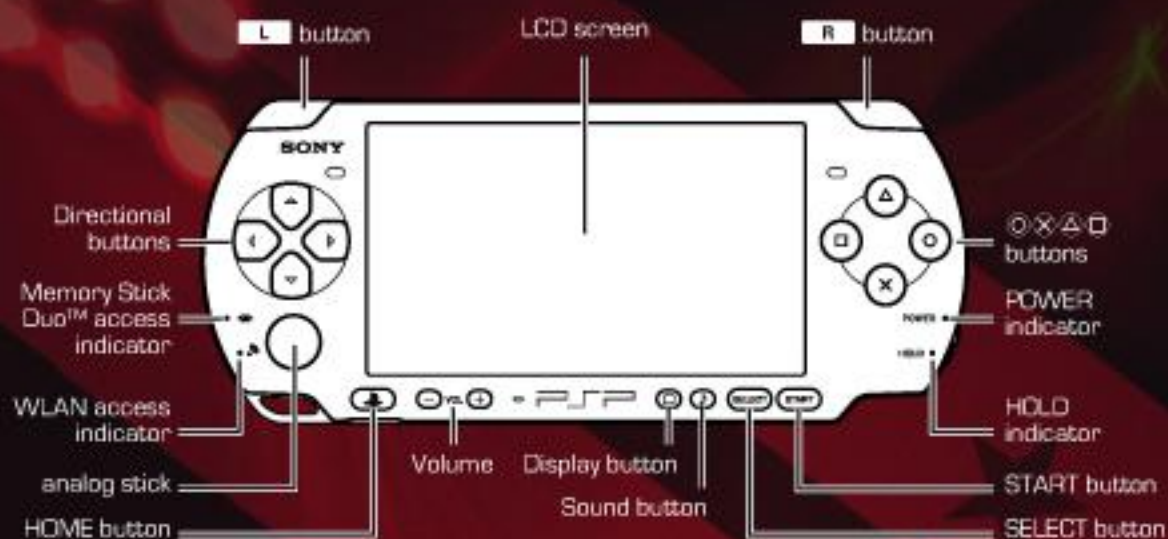


AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.

Note: You can select your preferred language from the systems settings on the Home Menu.

CONTROLS



GAME CONTROLS

These are the basic controls of **TEKKEN™6**. For specialized controls, please refer to the Actions portion of this manual or the in-game pause menu.

USING YOUR PSP™

Basic controls for menu screens and character movement are listed below. These controls can be changed via the Control Setup section of the OPTIONS menu.

ANALOG STICK:

Character movement

DIRECTIONAL BUTTONS ↑↓←→:

Select menu items, character movement

START BUTTON:

Start the game, enter pause menu

○ button: Cancel, right kick

× button: Select, left kick

△ button: Right punch

□ button: Left punch

STARTING THE GAME

When you start the game, the title screen will appear. Press the START button to continue to the Profile creation menu.

DATA INSTALL

Game data can be saved to the Memory Stick Duo™ to decrease loading time. To install game data, a Memory Stick Duo™ with at least 380 MB of free space is needed.

CREATING YOUR PROFILE

When you first start the game, you will create a PROFILE. If you already have one, continue to the main menu.



1. Enter your name.
2. Select your main character (who will be displayed at the main menu). Once completed, you will continue on to the main menu.

MAIN MENU

Select a game mode, or check your player data. Use the directional buttons to select a menu and press the X button to confirm.



PLAYER DATA

Check on your current rank, fight money, win ratio and other stats.

STARTING THE GAME

MODES

There are many modes available, which allow for different ways to engage in fighting.

ARCADE BATTLE

Enjoy the arcade version, where you fight against a series of CPU characters.

STORY BATTLE

Play through the game while following a character's storyline. An ending movie will play upon completion.

GHOST BATTLE

Fight continuously with ghost characters.

CHALLENGE BATTLE

Fight through different types of battles to achieve the highest score.

NETWORK

Use the Ad Hoc Mode to play against your friends, or exchange ghost data.

PRACTICE

Choose your favorite character to learn the basics or master new moves. Press the START button in-game to change your settings.



THE SCREEN & RULES

This is an explanation of the on-screen graphics and the rules during a fight. Please read through this section carefully, and note that the different modes will have different graphics/rules.

THE FIGHT SCREEN

We will use "SURVIVAL" as an example.



- ❶ **PLAY TIME:** The amount of time spent in the current mode.
- ❷ **WIN COUNT:** The number of consecutive wins against opponents.
- ❸ **REMAINING TIME:** Once the limit is reached, the player with more health left will be declared the winner.
- ❹ **ROUNDS TO WIN:** Each circle represents a round in the stage. The total number of globes shows the rounds needed to win.
- ❺ **HEALTH METER:** Your character's and your opponent's health. You can reduce your opponent's health by attacking them, and you can win a round by diminishing their health completely.
- ❻ **CHARACTER NAME:** Your name as well as your opponent's name are displayed beneath their respective health meter.

GAME MODES

ARCADE BATTLE

Defeat opposing fighters (CPU) one by one to progress. You win once you defeat every opponent.

THE SCREEN

In addition to the normal screen, player name and a rank upgrade sign are displayed.



PROMOTION CHANCE

This indicates that winning this fight will improve your rank.

RANKS AND FIGHT MONEY

In "ARCADE BATTLE," winning fights will grant you fight money and an increase in rank. Fight money can be used in the "CUSTOMIZE" menu to buy items for your character.

Your rank can be increased by obtaining the necessary experience points.

GHOST BATTLE

You will face off against ghosts until you lose. You may select your opponent after each fight. If you select "EXIT" at the opponent select screen, you will return to the Main Menu.



CHALLENGE BATTLE

TIME ATTACK: Fight against the CPU and clear all stages as fast as possible.

SURVIVAL: Defeat as many opponents as possible with limited health.

GOLD RUSH: Deal damage to your opponent to earn fight money. Vary your attacks to gain a bonus.



GAME MODES

GHOSTS

WHAT IS A GHOST?

CPU Characters with names that appear in game modes such as "ARCADE BATTLE" are referred to as "ghosts." Ghosts vary in both strength and fighting strategy.

CREATING YOUR OWN GHOST

If you set the autosave function in "SAVE / LOAD" to ON, your play data will automatically be saved as a ghost.

EXCHANGING GHOSTS

You can share your ghost data with your friends via the "DATA EXCHANGE" menu.

PRACTICE FREE STYLE

A basic practice mode, where you can freely set various parameters for both your character and your opponent.



VS CPU TRAINING

Practice mode against the CPU. The CPU's strength can be adjusted.

DEFFENSIVE TRAINING

Set your opponent to perform a specific move, so that you can practice blocking against it.

NOTE: Practice mode is set to "FREE STYLE" by default.

PROFILE: Change the details of your Profile, or customize your character using your fight money.

GALLERY: Enjoy the game's visuals, including the opening and ending movies.

OPTIONS: Change your game and control settings, along with music and sound effect levels.

NETWORK PLAY

Battle a friend or exchange ghost data via Ad Hoc Mode. Please check to see that your WLAN switch is in the ON position.

BATTLE LOBBY

Follow these steps to use the WLAN feature of Ad Hoc Mode to face off against a friend:



1. After selecting "BATTLE LOBBY" from the NETWORK menu, a list of available opponents will be displayed. The lobby screen will display the selectable opponents, so choose one to begin a fight.
2. Once an opponent agrees to a fight, the person who initiated the fight will select the number of rounds and time limit. Once the rules are set, you will select a character and a stage to fight.
3. After the fight ends, the results will be displayed. The following options will also be displayed:

RESULTS SCREEN

REMATCH: Fight again, under the same rules.

CHARACTER SELECT: Return to the character selection screen.

RETURN TO LOBBY: Exit the fight and return to the lobby.

DATA EXCHANGE

Exchange ghost data with other PSP™ systems.

SEND GHOST: Send your ghost to another player.

RECEIVE GHOST: Receive a ghost from another player.



PROFILE

You can edit your Profile information or customize your character with items.

PLAYER SETTINGS

You may edit the Profile that you created when you started the game.

Edit Player Name: Change the current player name.

Main Character Select: Change current Main Character.



CUSTOMIZE

Buy and equip items. Choose a character that you wish to customize, and select the character model (design). Once you have selected, the customisation menu will be displayed.



EQUIP: Equip an item.

PURCHASE: Purchase and equip item.

CUSTOMIZING YOUR CHARACTER

Select a category from the customisation menu to show which items you currently have equipped. Select which area of your character you wish to customise, and choose the item you wish to equip. Items can be equipped to any character.

RECORDS

View win/loss stats as well as high scores for various modes.



GHOST LIST

Check friends' ghost data obtained via "DATA EXCHANGE".

OPTIONS

Make configurations regarding the fight, the music, controls, and other options.

OPTION MENU SCREEN

Choose "OPTIONS" from the main menu to display the option menu. Then choose one of the following.



GAME OPTIONS

Set things like computer difficulty and time limit. Choose "DEFAULT" to reset to default settings.

SOUND OPTIONS

Change the volume of the music or sound effects. You can also choose to display subtitles.

CONTROL SETUP

To change button assignments, move the cursor to "SETTINGS" and hold down the button you wish to change while using the directional buttons or analog stick to make your selection.

SAVE / LOAD

You can manually save / load from here. You may also turn autosave on / off and delete save files.

You can also manage your created and received ghost data via DATA EXCHANGE.



You can control the action with a combination of the directional buttons and the command buttons. By default, all commands assume the character is facing right.

BASIC CONTROLS

↑ = Hold the directional buttons

↑ = Tap the directional button

Below are the basic controls for characters.

BASIC MOVEMENT

Forward →
 Backwards ←
 Moves the character forward..... →
 Moves the character backward ←

JUMP

Jump ↑ or ↖ or ↗
 Hop ↗
 Jumps Forward ↗
 Jumps Backward ↖

STEP IN / STEP OUT

Step in ⇒⇒
 Step out ⇐⇐
 Adjust your distance by quickly moving back or forward.

CROUCH

Crouch ↓ or ↘
 Forward crouch ↘

↘ will move your forward while crouching.

You cannot back up while crouching.

SIDESTEP

Foreground ↓ or ↓↓
 Background ↑ or ↑↑

Hold down a directional button to keep moving.

ACTIONS

RUN

Run.....⇨➡ or ⇨⇨⇨
Run towards an opponent.

BASIC ATTACKS

O, X, Δ, □ buttons

These 4 buttons are your basic punches and kicks.
However, Steve has unique moves instead of kicks.

Left punch□ button
Right punchΔ button
Left kickX button
Right kickO button

THROW

X + □ buttons / Δ + O buttons

Enter these commands near an opponent to throw them for a large amount of damage. There are different types of throws, depending on your position relative to the opponent. (From the side, behind, etc.)

LONG-RANGE THROW

➡ □ + X buttons / ➡ Δ + O buttons

Grab your opponent while moving forward. You are vulnerable until you grab them, but you can surprise them from outside of their attacking range.

TYPES OF ATTACKS

Attacks can be broken down into high, middle, and low attacks. Adapt to your opponent's position to use each one effectively.

HIGH ATTACK: Hits a standing opponent. Will not hit a crouching opponent. A standing block will prevent damage.



MIDDLE ATTACK: Will hit both a standing opponent and a crouching opponent. A standing block will prevent damage.

LOW ATTACK: Will hit both a standing opponent and a crouching opponent. A crouching block will prevent damage. Can be evaded with a jump.

RUNNING MOVES

If there is a lot of distance between you and your opponent, use a running move to close the gap quickly.

TACKLE

Run into your opponent after running for 3 or more steps. You will tackle your opponent into the ground and mount them. You can then do additional damage by punching them.

UNBLOCKABLE SHOULDER TACKLE

Run into your opponent after running for 4 or more steps. This move cannot be blocked or countered, as you charge towards your opponent.

RUN CHOP

Run for 3 or more steps and press  +  buttons. Leap at your opponent with a middle-height cross chop. You will knock your opponent down if it is successful.

DASH SLIDING

Run for 3 or more steps and press  button. Unleash a low sliding attack. Some characters, such as King, will perform a different move.

SPECIAL ATTACKS

Certain moves can be performed by entering a specific button command. Some attacks will do more damage than usual depending upon the situation.

ACTIONS

UNBLOCKABLE: A special unblockable move that is performed with a specific button command. Each character's command will differ.

CLEAN HIT: Some moves will do more damage if they hit the opponent at close-range.

COUNTER HIT: If your attack hits an opponent as they were trying to attack you, the counter will do more damage than a normal attack. You may also stun or knock down your opponent.

GUARD

The most effective way to handle attacks is to block.

STANDING GUARD



Blocks high and middle attacks, but is susceptible to low attacks.

CROUCHING GUARD

↙ or ↓

Blocks low attacks and will dodge most high attacks and throws, but will not block middle attacks.

QUICK ROLL

× button or ○ button (foreground) / □ button or △ button (background)

Press the button as you are about to hit the ground.

← (Back Roll) / → (Spring up)

Press a directional button as you are about to hit the ground in order to roll out of the landing and stand up quickly.

THROW ESCAPE

□ button / △ button

Enter the command as an opponent grabs you in order to escape from the throw. Press the □ button against □+X buttons and the △ button against △+O buttons. If you are being grabbed from the side, press the punch button corresponding to the side that your opponent is on. You cannot escape throws from behind.

WALLS AND STAGE MOVEMENT

If you are attacked and are thrown into a wall, you may take additional damage. Certain stages have walls and floors that can be broken, taking you to another section of the stage.

PARRY

Enter the command as your opponent attacks in order to parry the attack and create a chance for a counter.

REVERSALS

← O + △ buttons / ← □ + X buttons

Some characters can execute attack reversals. Most characters can only reverse high and mid attacks, and success depends on the timing.

HIGH / MIDDLE PARRY

← □ + △ buttons / ← X + O buttons

Only certain characters can use this. Parry high and middle attacks.

LOW PARRY



All characters can use this technique. Parry a low attack and your opponent will be vulnerable to follow up attacks, like a bound attack.

ACTIONS

GROUND ATTACK

If your opponent is knocked down and does not get up, you can attack them on the ground. Use a move that will hit them low.

STOMP ATTACK

Run for 4 or more steps and run into opponent. Run over your opponent. If they are not on the ground, you will perform an Invincible Shoulder Tackle.

RAGE

If your character's health goes below a certain level, the bar will turn red and "rage" will be activated. Your attacks will do more damage now, allowing you to fight back against your opponent.

CONTROLS AFTER BEING KNOCKED DOWN

If you are knocked down, try to get back up without allowing your opponent to attack you. You may also counter attack as you are getting up.

STAND UP



You will simply stand up in place. This is the quickest way to get up.

FORWARD & BACKWARD SOMERSAULT

➡ (Forward) / ⬅ (Back)

Use a forward or back roll to get up. Effective for controlling the distance between you and your opponent.

SIDE ROLL

□ button (Background) / ↓ + □ button (Foreground)

Perform a side roll after getting knocked down. You can also string a forward roll, back roll, or a rising kick after performing a side roll.

RIISING LOW / MIDDLE KICK

× button (Low) / ○ button (Middle)

Perform a low kick or a middle kick while getting up.

WAKE-UP TOE KICK

WHEN KNOCKED DOWN FACING UP ↓ × button or ↓ ○ button

You can perform this kick when you are lying face up with your feet towards your opponent. This is an effective move against an opponent who is closing in to try a ground attack.

SPRING KICK

WHEN KNOCKED DOWN AND PERFORMING A BACK ROLL × + ○ buttons

Similar to the ankle kick, you can perform this when your legs are towards your opponent.

RIISING CROSS CHOP

WHEN KNOCKED DOWN AND PERFORMING A BACK ROLL OR FORWARD ROLL □ + △ buttons

Can be used when your feet are facing towards your opponent. You will leap at your opponent and attack them with a chop move.

COMBOS

You can string certain moves together to perform a multi-hit attack. These strings of attack are called combos, and will do the majority of the damage during a fight.

CREDITS

**Produced by
NAMCO BANDAI GAMES
INC.**

**Developed by
TEKKEN PROJECT**

**Published by
NAMCO BANDAI GAMES
EUROPE, SAS**

**Distributed by
NAMCO BANDAI
PARTNERS SAS**

**NAMCO BANDAI
GAMES EUROPE,
S.A.S.**

PRESIDENT & CEO
Shusuke Takahara

VP SALES & PURCHASE
Kevin Yanagihara

VP MARKETING & LOCAL/QA
Hiroaki Ochiai

BUSINESS UNIT DIRECTOR
Tatsuya Kubota

LOCALIZATION & QA
DIRECTOR
Miyuki Devillard

LOCALIZATION PRODUCT
MANAGER
Emi Takeuchi

LOCALIZATION SPECIALIST
Jonathan Khersis

MARKETING PRODUCT
MANAGER
Kevin Chadaine

**NAMCO BANDAI
PARTNERS**

CEO
Jackie Fromion

COO
Olivier Colcombet

VP MARKETING AND
PUBLISHING
Olivier Comte

PUBLISHING AND PRODUCT
SUPPORT DIRECTOR
Samuel Gatté

SENIOR PRODUCER
Ai-Lich Nguyen

PRODUCER
Karine Balichard

MARKETING MANAGER
Mathieu Piau

PRODUCT MANAGER
Julien Ramette

STRATEGIC RELATIONS
COORDINATOR
Mieko Murakami

LOCALISATION MANAGER
Franck Genty

LOCALISATION PROJECT
MANAGER
Emilie Sciortino /
Aurélie Baudy

QUALITY CONTROL
MANAGER
Vincent Laloy

QUALITY CONTROL PROJECT
MANAGERS
Bertrand Mangin
Olivier Robin



CREDITS

CERTIFICATION PROJECT MANAGER

Claire McGowan

ENGINEERING PROJECT MANAGERS

Stéphane Entéric

Emeric Polin

ENGINEERING EXPERT

Pascal Guillen

VP OPERATIONS

Christophe Delanoy

PMATS AND MANUFACTURING MANAGER

Caroline Fauchille

PMATS PROJECT MANAGER

Céline Vilgicquel

COPYWRITER

Vincent Hattenberger

MANUFACTURING COORDINATORS

Delphine Doncieux

Elise Pierrel

Mike Shaw

PLANNING PROJECT MANAGER

Laurence Dury

LOCAL MARKETING TEAM

UK

David Miller

Lauren Bradley

FRANCE

Antoine Jamet

DEUTSCHLAND

Frieder Bartussek

IBERICA

Pablo Tamargo Sitges

Laura Aznar Bertran

ITALY

Mario Vacca

BENELUX

Nico Deleu

NORDIC

Kalle Lagerroos

HELLAS

Chris Altiparmakis

ISRAEL

Moran Lihi

AUSTRALIA

Leesa Byrne

Raelene Knowles

SPECIAL THANKS TO:

HP GDAS - Testing;

Vedavyas K P

Veerendra Naik

Gaurav Kudva

Sumeet Mohapatra

Shekar Dongdi Vasanth

Sunil A.S

Santosh Banthanai

Lakshminarayan T. S.

Keywords International and
Sandy Roethig

Take Off

Synthesis Milano

Synthesis Iberia Madrid



Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26 (\$2.46 Minute, Price subject to change without notice.)		namcobandaipartners@6-bit.com.au www.namcobandaipartners.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (1,35€ Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	de.support@namcobandaipartners.com www.de.namcobandaipartners.com
• Belgique	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	dk.support@namcobandaipartners.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	fi.support@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)		www.namcobandaipartners.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 60 (0,15€/min. de lundi au samedi de 10h-23h non stop)	Support Technique BP 30003 23511 Cestas Cedex	www.namcobandaipartners.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 (1,24€/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883	de.support@namcobandaipartners.com
• Greece	+30 210 60 18 800	-	gr.support@namcobandaipartners.com
• Italia	-	-	it.support@namcobandaipartners.com www.it.namcobandaipartners.com
• Nederland	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 9:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	no.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	pt.support@namcobandaipartners.com www.pt.namcobandaipartners.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.support@namcobandaipartners.com www.il.namcobandaipartners.com
• España	Servicio de atención al cliente: Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00	+34 902 10 18 67	es.support@namcobandaipartners.com www.es.namcobandaipartners.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfrö måndag till fredag	-	se.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-529300 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-770780	de.support@namcobandaipartners.com
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.support@namcobandaipartners.com www.uk.namcobandaipartners.com



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown,
please visit playstation.com for contact details.



TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Distributed by NAMCO BANDAI Partners SAS. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

ULES-01376

"PS", "PlayStation", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3296580800155